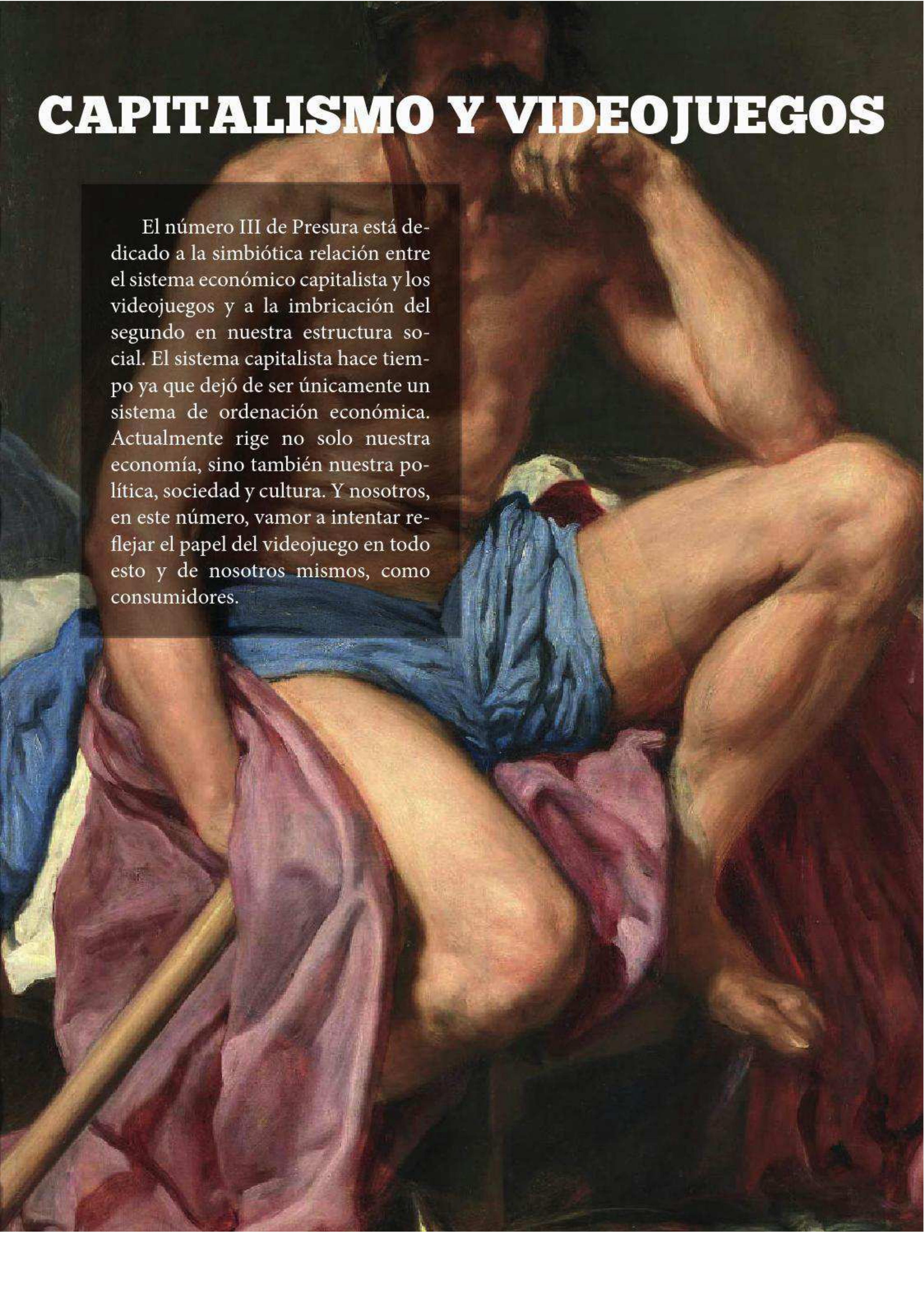


PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

CAPITALISMO CULTURAL Y VIDEOJUEGOS.

ISSN: 2444 - 3859.
NÚMERO III.



CAPITALISMO Y VIDEOJUEGOS

El número III de Presura está dedicado a la simbiótica relación entre el sistema económico capitalista y los videojuegos y a la imbricación del segundo en nuestra estructura social. El sistema capitalista hace tiempo ya que dejó de ser únicamente un sistema de ordenación económica. Actualmente rige no solo nuestra economía, sino también nuestra política, sociedad y cultura. Y nosotros, en este número, vamor a intentar reflejar el papel del videojuego en todo esto y de nosotros mismos, como consumidores.

Para ilustrar las primeras y últimas páginas del número hemos escogido las pinturas de Diego Rodríguez Silva y Velázquez, más conocido como Diego Velázquez y uno de los máximos exponentes de la pintura universal, considerado su cuadro, "Las Meninas", uno de los mejores de la Historia por muchos expertos.

Sin embargo nada de esto hubiera sido posible sin la protección de nobles y monarcas. Sin dinero, sin capital, humano y financiero, Velázquez hubiera sido una sombra de su tiempo y un olvidado en el nuestro. Por supuesto, estamos hablando de una época, el siglo XVII, en la que el capitalismo actual no existía y distaba mucho aún su aparición, sin embargo, si apreciamos un asunto universal en el mundo del arte, y es su relación con el poder.

Los grandes artistas han necesitado, hasta finales del siglo XIX, el apoyo y la consideración de los grandes capitales para poder desarrollar su arte. No han combatido al sistema, sino todo lo contrario, se han hecho una parta fundamental de él para poder desarrollar su carrera.

El caso del videojuego es muy similar. Nacido como entretenimiento de masasen plena efervescencia capitalista, los años 80, se ha ido consolidando y desarrollándose a lo largo de los años 90 y primeros 2.000. El videojuego no ha combatido al sistema, no ha ejercido ninguna presión contra él, sino todo lo contrario, ha ido adoptando todos los mecanismos de este para poder crecer subido a su espalda.

Para poder jugar a videojuegos es necesario un capital medio, ser un miembro de, al menos, la clase media. La compra de infraestructuras de juego como ordenadores o consolas es un gran desembolso, a lo que habría que sumarse cada una de las obras, a un precio también elevado. Además, el videojuego, participa de las dos corrientes que mayor crecimiento están experimentando en la actualidad, las nuevas tecnologías y la industria de la cultura y la venta de experiencias.

Es en esta encrucijada donde el videojuego se inserta en el sistema capitalista moderno y no lo crítica ni lo pone en evidencia, sino que adopta sus mensajes y los transmite, genera un discurso favorable a este, porque sabe, muy dentro de sí, que lo necesita para sobrevivir, que sin el capitalismo, el videojuego no existiría.

Todo esto y más leeremos en este número. Bienvenidos.

Alberto Venegas Ramos.


PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.

EN ESTE NÚMERO:



VIDEOJUEGOS Y CAPITALISMO, EL CONTEXTO NECESARIO.

Todo acontecimiento histórico, ya sea cultural, político, bélico o social, está inscrito dentro de un contexto sin el cual es imposible descifrar su total significado. Para conocer en profundidad y a través de todas las facetas un fenómeno histórico debemos examinar atentamente el tiempo donde se forjó, pero también el tiempo inmediatamente anterior a esa forja para comprender el hecho en su conjunto y en su totalidad. Sin embargo para realizar esta tarea debemos tener o poseer

elemento, la perspectiva histórica, es decir, que haya pasado un tiempo desde el surgimiento del fenómeno y el análisis histórico para que todos los espectros del fenómeno se hayan desarrollado por completo y se puedan estudiar todas sus consecuencias.

En las últimas líneas del párrafo anterior reside el principal problema para el desempeño del objetivo que nos hemos autoimpuesto, estudiar los condicionantes históricos, económicos, sociales, políticos o antropológicos, que dieron lugar, no solo a la creación del videojuego, sino también a su consolidación y actual éxito arrollador. Y es que aunque hayan pasado ya más de cuarenta años desde el origen de esta rama video lúdica de la industria del ocio, en tiempo histórico es apenas un abrir y cerrar de ojos. Sin embargo esta falta de perspectiva histórica también nos ofrece una ventaja, y es la cantidad y calidad de las fuentes históricas. Muchos de los protagonistas y participantes en este nacimiento y posterior desarrollo siguen vivos y desarrollando nuevos videojuegos, otros, tristemente, murieron hace escasos meses. Claro que esta premisa induce de nuevo a otro problema, la parcialidad y subjetividad del ser humano de la cual intenta, sin éxito, escapar por todos los medios el historiador, más aún siendo objetos de estudio tan recientes como es el videojuego. Por supuesto ningún ser humano es objetivo por completo, la mera elección del tema o el ser participante de este tema te induce a observar los hechos de una manera parcial y subjetiva, sin embargo nuestro papel es intentar alejarnos lo más posible de estos hechos para intentar comprender y presentar el tema en cuestión de la manera más completa posible.

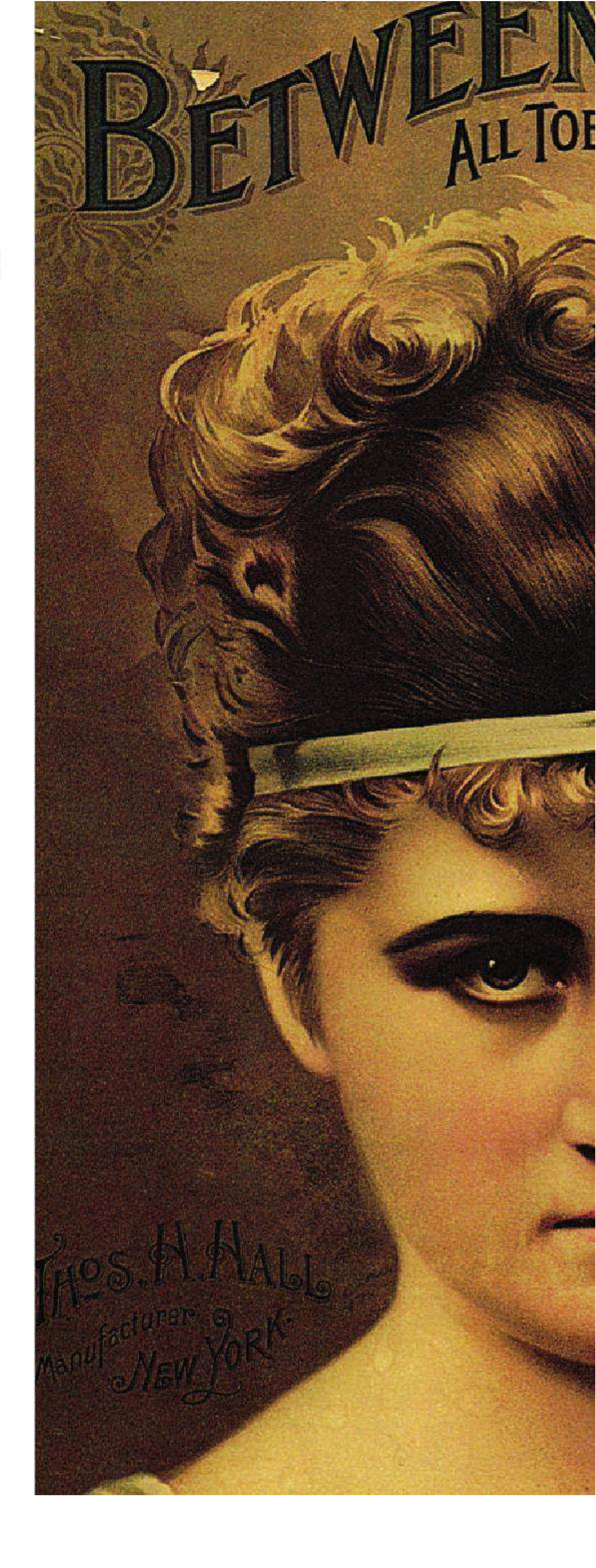
Para ello utilizaremos una serie de herramientas básicas para el historiador, ya hemos mencionado las fuentes, en especial entrevistas, citas y referencias directas de los protagonistas del nacimiento del videojuego cuando sea posible. Aunque nuestra principal fuente de información será sin duda la bibliografía secundaria, es decir, monografías y manuales sobre el tema, tanto relacionado con los videojuegos como con la Historia del Mundo Actual estadounidense principalmente. ¿Por qué estadounidense? Podríamos preguntarnos. El videojuego es un fenómeno que no se entendería y hubiera sido casi imposible sin la injerencia de los Estados Unidos y su influencia social y económica sobre el resto del mundo. Para comprender los hechos que llevaron al nacimiento y consolidación del videojuego debemos mirar de frente a los acontecimientos y derivas sociales, económicas y po-

EL NUEVO CAPITALISMO SE HA SERVIDO DEL ARTE PARA CREAR UNA AMPLIA CULTURA DE CONSUMO.

líticas que atravesaron los Estados Unidos una vez acabada la Segunda Guerra Mundial. Es ahí donde, en nuestra opinión, se encuentra la verdadera génesis del fenómeno del videojuego porque es ahí donde se encuentra el nacimiento del capitalismo moderno, estrechamente ligado a la industria del videojuego. El capitalismo y las formas económicas globales y ligadas a esta tendencia poseían su núcleo de riqueza en la producción, no en los servicios, como actualmente. En palabras de Jeremy Rifkin:

"Si el antiguo capitalismo, orientado a la producción, había reprimido la creatividad, el desarrollo personal y el deseo de placer y juego, el nuevo capitalismo, orientado al consumo, liberaría estas necesidades psicológicas reprimidas, sirviéndose del arte para crear una amplia cultura del consumo"

¿Qué viene a significar esto? Que si anteriormente a la Segunda Gue-





rra Mundial la riqueza producida por el capitalismo se basaba en la producción, tras la conflagración bélica la riqueza pasará a estar determinada por el consumo. Fruto de esta idea de producir como fuente de fortuna se encontraban la grave crisis de "stock" que jalonaron el siglo XIX y el siglo XX, especialmente dura fue la del año 29 que se extendió a todo el continente europeo. Muchos teóricos ya advirtieron sobre esta situación y como la economía debía virar por completo si quería seguir creciendo como fue el caso de Keynes, figura de la que hablaremos extensamente en posteriores entradas debido al enorme peso que su pensamiento ejerció sobre la deriva económica, social y política de todo el Occidente y que sigue ejerciendo hasta la fecha.

En el caso del nacimiento del videojuego, el contexto histórico en el que se ve inmerso desde su creación y posterior desarrollo hasta su consolidación es la segunda mitad del siglo XX. Esta época histórica posee una serie de características únicas nacidas de las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial. Las políticas que los países occidentales llevaron a cabo afectaron a todos los órdenes de la vida humana creando una nueva realidad política, económica, social y especialmente ideológica. Nosotros, en nuestro



afán por conseguir nuestro objetivo auto impuesto retrocederemos hasta este conflicto mundial y sus consecuencias económicas, que, siguiendo una metodología marxista, acabarían afectando a todos los demás órdenes de la sociedad de la época.

El sistema capitalista anterior a la Segunda Guerra Mundial estaba basado únicamente en la producción. La riqueza de los países se medía de acuerdo a la cantidad de producción de bienes de consumo que era capaz de desarrollar. Sin embargo existía un problema evidente, la necesidad de vender estos productos. Existían dos mercados principales, el interior y el exterior. El mercado interior en muchas ocasiones se vio inundado de productos y no fue capaz de absorber la producción de su país creándose periódicas crisis de almacenaje o stock, la más importante y conocida fue la Crisis de 1929. El segundo mercado era el exterior y especialmente el mercado colonial, sin embargo este modelo tras la Segunda Guerra Mundial entró en crisis debido a la cantidad de países que comenzaron a independizarse de sus metrópolis durante estos años. Por tanto la única salida viable era potenciar el mercado interior. Al menos esta fue la conclusión a la que llegó John Maynard Keynes

incluso antes de la Segunda Guerra Mundial. Este economista inglés, fundador del keynesianismo, vino a promulgar una serie de teorías económicas en su obra Teoría general del empleo, el interés y el dinero (1936) como respuesta a la Crisis del 29. En ellas rompió con el dogma clásico capitalista de no intervención del estado en economía. Ahora el estado debía intervenir activamente y esto se realizaría mediante un gasto público denominado política fiscal que vendría a utilizarse especialmente en épocas de recesión o crisis para evitar dichos baches económicos. Este sería el germen del Estado del Bienestar y el modelo que vino a salvar al liberalismo clásico al ser capaz de solucionar desde la economía las crisis periódicas del capitalismo clásico hasta, al menos, la crisis de la década de los años 70, donde se revisó el paradigma económico volviendo a posturas capitalistas clásicas denominadas neoliberales.

Otro de los elementos rompedores de su teoría es el cambio del orden de los factores económicos, anteriormente a él se superponía la producción a la demanda o el consumo, ahora será el consumo el que superponga a la producción. Es decir, no puede existir un productor si no existe un consumidor. El problema ahora radicaba en crear consumidores para mantener una producción alta y continua. La creación de consumidores se llevó a cabo mediante dos formas, la primera fue la reducción de la jornada laboral y la creación de tiempo de ocio. Ahora el individuo tenía tiempo para poder gastar el dinero. El segundo elemento era tan simple como dotarlo de dinero. Los sueldos de los trabajadores comenzaron a crecer tras la Segunda Guerra Mundial. El consumismo nació en EE. UU justo en esta época, durante estos años nacieron los primeros supermercados y cadenas de tiendas, los precios se abarataron debido a las innovaciones técnicas nacidas en la Segunda Guerra Mundial y aplicadas a la producción además de las subvenciones estatales a la producción y el consumo fruto de la nueva política fiscal. Todos estos factores permitieron la creación de un gran número de consumidores que mediante unas necesidades creadas a través de la publicidad y la propaganda y con sus necesidades primarias cubiertas se lanzaron a cubrir sus necesidades secundarias. Y con este cambio nacería una nueva forma de entender el capitalismo:

"Si el antiguo capitalismo, orientado a la producción, había reprimido la creatividad, el desarrollo personal y el deseo de placer y juego, el nuevo capitalismo, orientado al consumo, liberaría estas necesidades psicológicas reprimidas, sirviéndose del arte para crear una amplia cultura del consumo"

Amplia cultura del consumo



LA LIBERACIÓN DEL HOMBRE CON RESPECTO AL TRABAJO ES UNO DE LOS MAYORES HITOS DEL NUEVO CAPITALISMO DE CONSUMO.

que sería dirigida especialmente a cubrir los momentos de ocio del trabajador. Bajo el nuevo manto de este capitalismo todos los momentos de asueto serían convertidos en momentos de consumo. La necesidad primaria de alimentarse sería convertida en la necesidad secundaria de la gastronomía, la necesidad de vestir en moda y la necesidad de tiempo libre en actividades diseñadas para consumir como ir al cine, ver la televisión, acudir al centro comercial o jugar a un videojuego. Bajo una nueva ideología mercantil el arte pasó a mercantilizarse, así como todas las demás manifestaciones artísticas de la cultura occidental.

"La industria de la cultura — un término acuñado en los años treinta por los sociólogos alemanes Theodor Adorno y Max Horkhei-

mer— es el sector que está creciendo más rápido en la economía mundial. El cine, la radio, la televisión, la industria de la grabación, el turismo global, los grandes almacenes, los centros destinados al entretenimiento, ciudades y parques temáticos, la moda, la cocina, los deportes y juegos profesionales, las apuestas, el bienestar, los mundos simulados y las realidades virtuales del ciberespacio: todo esto conforma la vanguardia comercial de la era del acceso"

La liberación del hombre con respecto al trabajo, el enriquecimiento de este gracias a una serie de subvenciones e incentivos fiscales y la creación de un amplio mercado del consumo cultural permitió que nacieran nuevas herramientas de ocio ligadas igualmente al consumo como por ejemplo la televisión, pero también los videojuegos, que no tardarían en aparecer en escena uniendo dos de los focos que más rápido crecían durante este momento, la cultura masiva del entretenimiento y las nuevas tecnologías.

La Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría había afectado al despegue tecnológico de la sociedad occidental. Numerosos inventos nacidos del conflicto se aplicaron a la vida social, como por ejemplo internet o las computadoras, y cómo la carrera establecida con la Unión Soviética para liderar tecnológicamente el mundo les llevó a crear máquinas como los microprocesadores que posibilitaron la creación de ordenadores compactos, perfectos para el hogar. A este cambio tecnológico necesitamos sumarle los dos anteriores que ya hemos tratado, el cambio del paradigma económico, que pasó del sector secundario al terciario el lugar clave del entramado comercial y la aparición de una nueva sociedad dedicada al consumo y con mayores niveles de renta y tiempo libre para gastar. Es en el entramado de estas carreteras donde incidiremos hoy, como el ordenador personal pasó a ser una necesidad para el norteamericano medio, en lugar de un bien superfluo como lo era anteriormente, necesario únicamente para las grandes instituciones como gobiernos o universidades.

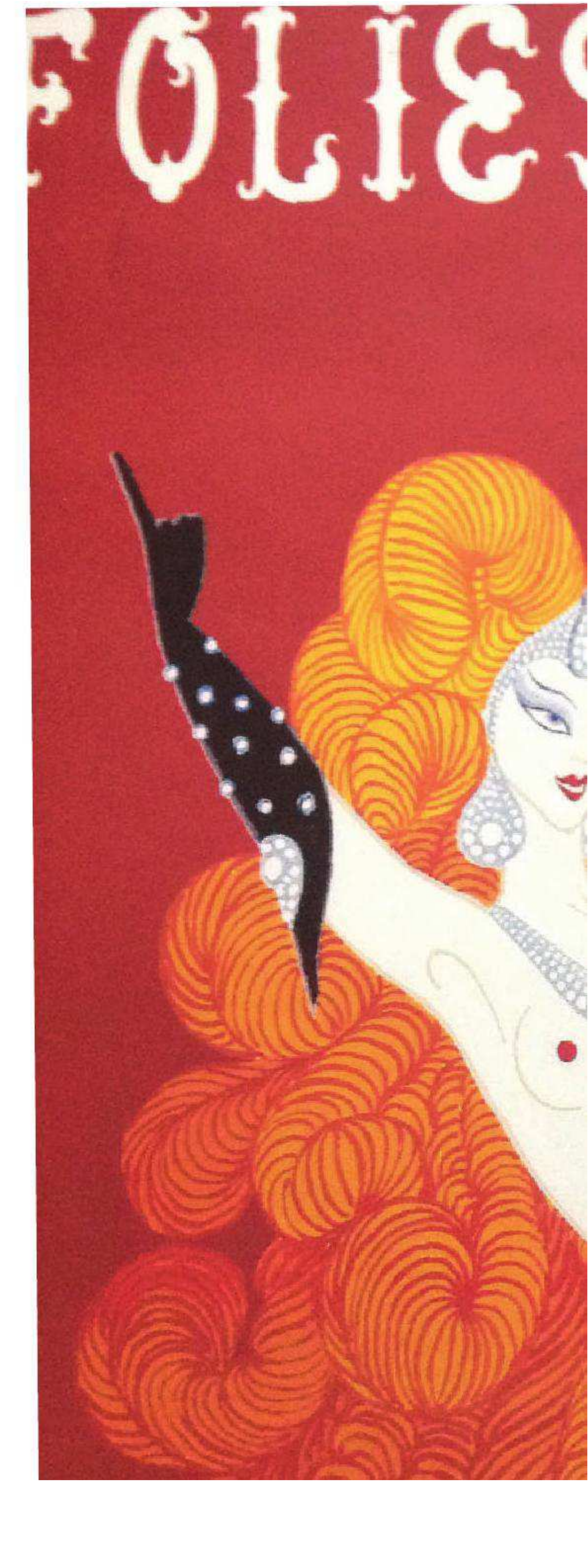
Para ello acudiremos a distintos autores, como por ejemplo José Antonio Marina y su obra Las arquitecturas del deseo, Gilles Lipovetsky, Metamorfosis de la cultura liberal, Marvin Harris, Antropología de la cultura contemporánea norteamericana y David Lyon, Postmodernidad. En todas estas obras se evidencia una nueva necesidad del ser humano una vez ha cubierto las necesidades primarias, la creación y satisfacción de nuevas necesidades creadas mediante la

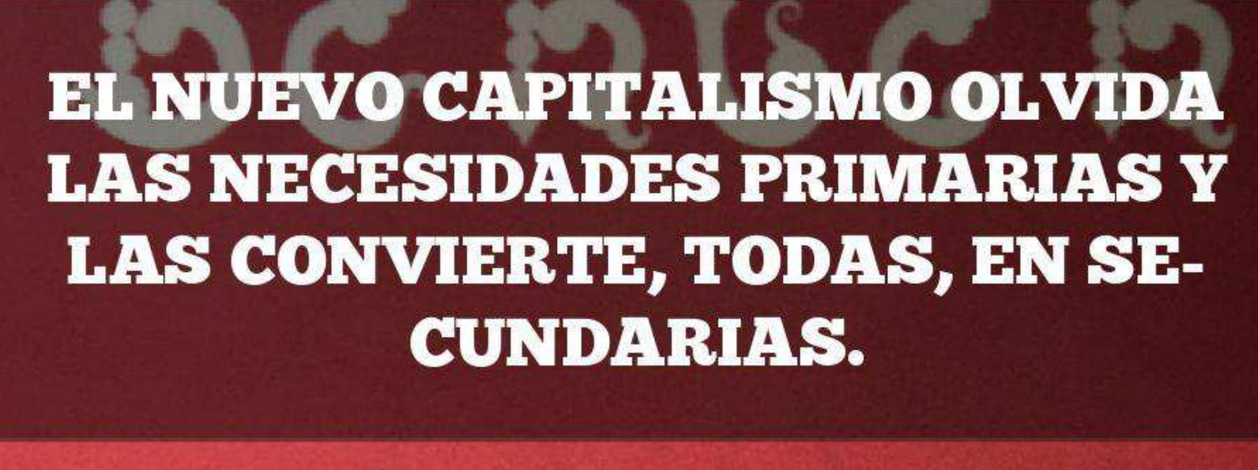
publicidad y los medios de comunicación. Dos campos que experimentaron un profundo desarrollo a partir de la década de los años cincuenta en los EE.UU y por extensión en todo el mundo occidental desarrollado. Y es que, como menciona José Antonio Marina:

"Todas las invenciones de la humanidad tienen como meta satisfacer nuestras necesidades y anhelos"

Más aún cuando estas necesidades son creadas artificialmente y sirven, especialmente, como herramienta de medida social.

A medida que la tecnología fue creciendo exponencialmente, sus usos fueron también creciendo, introduciendo al ser humano en una fase de cambios y transformaciones sociales como en la época en la que nos movemos. Las primeras décadas de la segunda mitad del siglo XX, se dieron en llamar el período postindustrial, donde "predominan los llamados trabajadores de la información, y (…) un mundo que se ha hecho más pequeño, en el que las nuevas tecnologías no sólo permiten nuevos métodos de producción, sino también formas diferentes de relacionarse socialmente" y donde la información se convirtió en el principal recurso económico de la época, aspecto que nos acompaña hasta hoy en día, y que para participar en esa nueva era de la información




EL NUEVO CAPITALISMO OLVIDA
LAS NECESIDADES PRIMARIAS Y
LAS CONVIERTE, TODAS, EN SE-
CUNDARIAS.

el ciudadano de a pie necesitaba de las herramientas propias del período, es decir, un ordenador desde el que conectarse al mundo. Al igual que aquel hombre de las cavernas, el cual para adecuarse a los nuevos tiempos tuvo que elegir un lugar y sembrar y alimentar al ganado para poder participar de los nuevos tiempos que vivían los demás. Es decir, la misma corriente histórica creó una necesidad secundaria imperiosa que era crucial saciar para poder participar en la sociedad que nos rodeaba, y esto pasaba por la adquisición de un ordenador.

Las campañas publicitarias incidían sobre la capacidad de las computadoras, capacidad de almacenaje de información, así como también motores de búsqueda eficaces para encontrar esa información tan necesaria en la época postindustrial, como hemos mentado. Otras, como las de Computer Operational in Real-Time incidían en motivos espaciales, el ordenador que había de llevarte al futuro, y por supuesto no faltaban las que llamaban a las cualidades "eróticas" del ordenador, como las del Sexy Penril Moden. Por supuesto, el erostismo del futuro, de la tecnología, el exotismo de poder obtener o adquirir una máquina que parecía venir del futuro, como los vestidos de la señorita que lo anunciaba. Básicamente, todas las campañas publicitarias incidían en un aspecto, la innovación y el ir más allá dentro de la escala tecnológica de la carrera informática, a un menor precio que la competencia, por supuesto. Este era el reclamo, pero también el pago por poder pertenecer a esa élite social que poseía un ordenador y que estaba, por supuesto, mejor adaptada a los tiempos que corrían.

Y todo esto, por supuesto, a través de unos medios de comunicación que no cesaban en su empeño de obligar a cada norteamericano a hacerse con una computadora, ideando campañas de publicidad cada vez más rocambolescas, como de una manera extraordinaria plasma Matthew Weiner en su serie Mad Men y concretamente en el episodio cuatro de su séptima temporada, donde los encargados publicitarios tienen que idear la forma de vender el ordenador IBM S/360. De hecho, desde "los años veinte, la publicidad se ha esforzado por destruir las costumbres locales y los comportamientos tradicionales, por inculcar las normas modernas del consumo, por propagar las de la comodidad, la juventud y las novedades". Dentro de estas categorías, y especialmente en la tercera, las novedades, es donde se encuentra la tecnología de la información y las computadoras, invención de la humanidad a la que había que dar salida en los mercados y para lo cual crearon los medios de comunicación y la publicidad una necesidad que antes no existía: si quieres pertenecer a la nueva socie-



LA CONQUISTA DEL OCIO POR LA NACIENTE CLASE MEDIA FUE TODO UN HITO PARA EL CAPITALISMO DE CONSUMO.

dad necesitas tener un ordenador.

Con anterioridad a este conflicto, La Segunda Guerra Mundial el ocio era un rasgo propio de las clases altas, solo estas disfrutaban de tiempos de asueto y especialmente la nobleza y la monarquía, ya que las clases urbanas, a partir del siglo XVI, debido a la moral burguesa, portaban una visión negativa sobre el ocio. Para ellos estar de brazos cruzados sumergiéndose en tareas de entretenimiento y asueto, en lugar de buscar el beneficio comercial y financiero de uno propio era más que un pecado, una ofensa a toda lógica.

Los únicos que disfrutaban de los tiempos de relajación y ocio eran, por tanto, la antigua nobleza,

más apegada a los estándares medievales, que auspiciaban la falta de trabajo manual como un logro social y una concesión natural del resto de la población para que llevaran a cabo su función fundamental, defender al resto de la población con las armas.

Sin embargo, tras la Segunda Guerra Mundial y especialmente tras la asunción de las ideas de Keynes como auténticas era necesario ofrecer al ciudadano medio un tiempo de ocio, de tiempo libre, para que este pudiera, por fin, consumir para hacer funcionar la economía, basada, ahora, en el consumo. Era necesario crear una "clase ociosa general" que también guardara dinero en el bolsillo para gastar. Estudiar este concepto, el ocio, se nos antoja fundamental para entender el actual fenómeno del videojuego, dado que el primero requisito necesario y fundamental para disfrutar de los videojuegos es tener tiempo para dedicarle a esta acción en lugar de a cualquier otra. Tampoco hay que olvidar que para disfrutar de un tiempo de ocio y poder sentarnos en frente de un televisor conectado a una videoconsola o un ordenador necesitamos tener nuestras necesidades primarias cubiertas y poseer un excedente de tiempo y dinero para invertir en una actividad de ocio como es disfrutar de videojuegos, además de contar con un escenario nacional, o al menos regional, de paz, seguridad y tranquilidad.

Para ayudarnos a ilustrar este cambio social nos valdremos de una serie de obras, como el clásico de 1899, Teoría de la clase ociosa, de Thorstein Veblen, La cultura norteamericana contemporánea, de Marvin Harris, ya utilizado en anteriores entradas, Las arquitecturas del deseo, de José Antonio Marina, también utilizado anteriormente, y El planeta americano, de Vicente Verdú, XXIV Premio Anagrama de Ensayo.

"La clase ociosa está, en medida considerable, protegida contra la presión de aquellas exigencias económicas que prevalecen en toda comunidad industrial moderna y altamente organizada" (Veblen, 2014: 229).

Esta sentencia de Thorstein Veblen nacía en un libro publicado originalmente en 1899, en el momento de pleno apogeo del capitalismo salvaje centrado en la producción masiva de bienes fruto de la Segunda Revolución Industrial. Este sociólogo, economista y antropólogo cultural supo ver en esta sociedad, aún desvalida y a merced de las instituciones económicas y financieras privadas, la necesidad de que el Estado defendería y protegiera al ciudadano, en lugar de dejarlo a merced de las ansías capi-

talistas, necesidad que se transformó tras la Segunda Guerra Mundial en el Estado del Bienestar.

Este estado de la sociedad occidental, más presente en el continente europeo que en el norteamericano, realizó, defendió y protegió al ciudadano frente a las necesidades y las exigencias de las grandes empresas y el capitalismo para esto mismo, para que pudiera prosperar y tener una calidad de vida que pudiera mantener el nuevo sistema enfocado al consumo ofreciéndole una situación tranquila y segura donde

pudiera contar con un tiempo de ocio. También es cierto que a partir de esta fecha, 1899, los estados comenzaron a sentir la necesidad de proteger al obrero y no fue hasta 1950 que la jornada laboral se fijó en ocho horas en Reino Unido y en el resto del mundo, dividiendo el día en tres partes, ocho para trabajar, ocho de tiempo libre y ocho para dormir.

En 1984, el antropólogo Marvin Harris ya afirmaba que "en la nueva Norteamérica la gente ya no se gana la vida como solía hacerlo hasta hace poco. La mayoría de los norteamericanos producen servicios e información" (Harris, 2004: 12). En la década de los ochenta, por tanto, esta transición ya se había dado, el paso de la producción al servicio en la economía norteamericana, lo que

TRAS LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EL CAPITALISMO PASÓ A BASARSE EN LA PRODUCCIÓN A BASARSE EN EL CONSUMO.



it leichter Hand geführt



EL ACCESO AL CONSUMO DEL CIUDADANO MEDIO FUE UN ASPECTO DETERMINANTE A LA LARGA.

supone el cambio, también de modelo, de economía de producción a economía de consumo, y por tanto, la liberación del hombre y la mujer con respecto al trabajo manual.

Este mismo autor, Harris, también menciona en su libro la causa de las subidas de sueldo que permitió el acceso del ciudadano medio a las compras que satisfacen necesidades secundarias:

"cuando sólo un puñado de macrosociedades anónimas domina una industria determinada, los precios tienden a fijarse atendiendo más bien a los costos de producción que a la demanda y la oferta en el mercado. Esto posibilita el crecimiento de capas de administradores, oficinistas, especialistas en publicidad y vendedores innecesarios e ineficientes. También estimula la tolerancia de la ineficacia y el exceso de mano de obra debido

FRANKENSTEIN'S MONSTER

WOLF MAN

DRACULA

HUNCHBACK

MAD DOCTOR

RANKENSTEIN

'X'

EROS FILMS

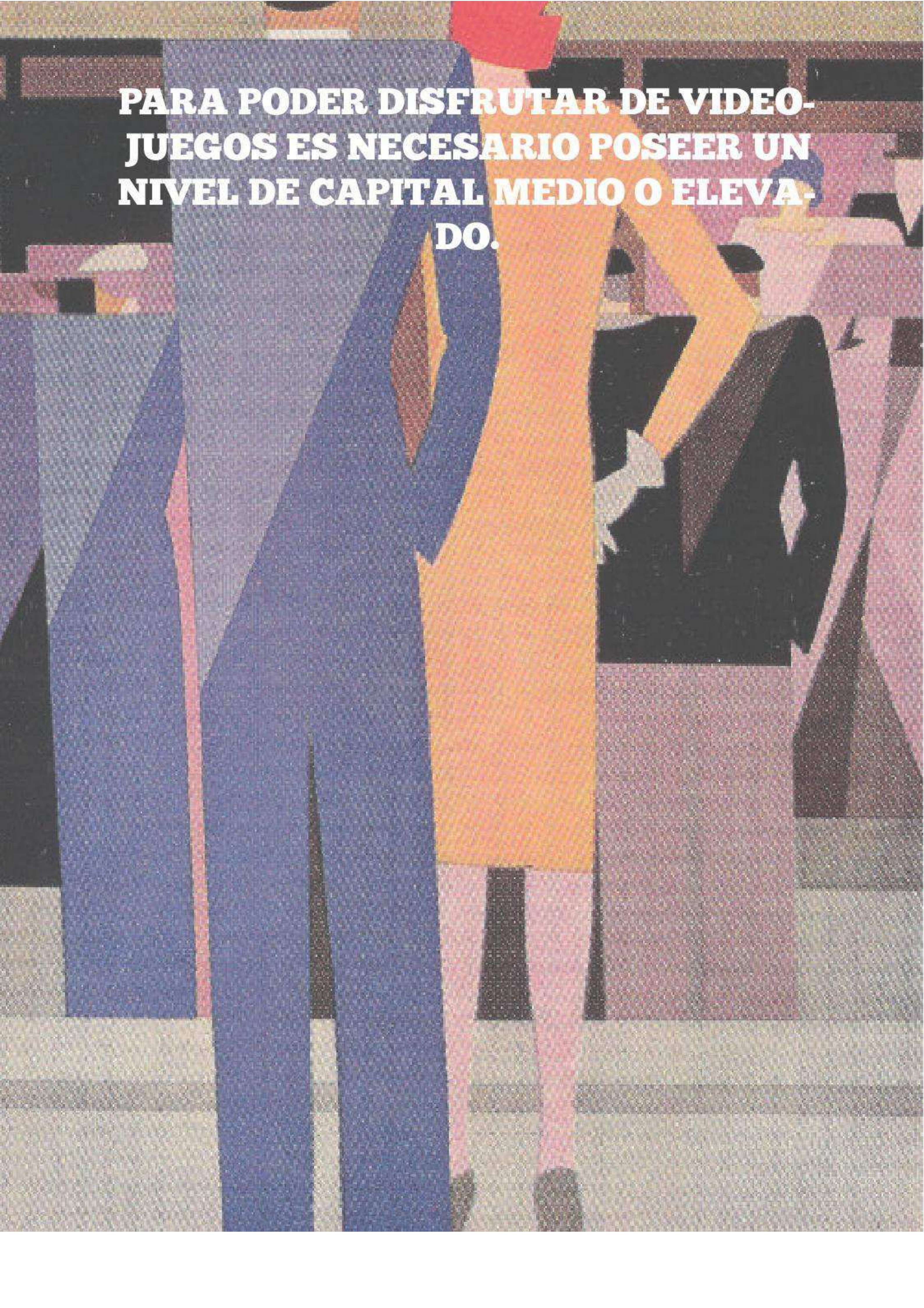
a los convenios sindicales que impiden la sustitución de los obreros por máquinas y que hacen que los salarios aumenten más deprisa que la productividad" (Harris, 2004: 191).

que sumado al aumento imparable de la inflación ha permitido una subida general en los salarios, que sumado al aumento del tiempo libre ha permitido al ciudadano medio poseer los dos recursos necesarios para consumir, tiempo libre y dinero, creando, en los años sesenta y setenta el caldo de cultivo para que surgiera y arraigara con fuerza el fenómeno del videojuego.

No hay que olvidar que aunque en estos artículos la mención al videojuego no aparezca muy a menudo todos los conceptos y teorías que estamos desarrollando giran en torno a este. Primero hemos ido desligando los condicionantes sociales en un plano general necesarios que para que el énfasis en la economía se hiciera en el consumo, y no en la producción. El verdadero potencial económico de los videojuegos se encuentra en su consumo, en su compra y difusión, y no en su producción, no en vano no son pocas las compañías que han quebrado debido a las pocas ventas, es decir, al poco consumo de su producto.

Para poder disfrutar de este entretenimiento cultural es necesario, también, contar con un equipamiento tecnológico adecuado, el cual no existiría de no haber sido por la carrera tecnológica mantenida entre EE. UU y la URSS y el aumento exponencial de la producción que tuvo que ser distribuido en cada hogar para que pudiera ser rentable, teniendo que crear una necesidad de la nada, como es la de la información, extendida mediante la publicidad. Pero también, y más importante, era necesario que el ciudadano medio tuviera dinero para gastar en ordenadores, videojuegos, consolas, etc., y tiempo para poder disfrutar de sus compras, aspecto que hemos visto en esta ocasión. En el siguiente nos alejaremos del plano general para acercarnos al concreto, pasaremos del marco estructural para mirar el coyuntural y comprobar que estaba sucediendo en los años setenta y ochenta en los EE.UU, años en los que el videojuego apareció en nuestra vida con fuerza para no volver a abandonarnos.

¿Por qué los videojuegos han alcanzado un lugar hegemónico dentro de las industrias culturales? En anteriores párrafos hemos contemplado varios matices de esta pregunta, acudiendo a diferentes facetas como la conquista del tiempo libre, de un sueldo digno, del consumo como eje de nuestras vidas y de nuestro derecho al ocio. En esta entrada analizaremos la última de las sentencias anterio-


PARA PODER DISFRUTAR DE VIDEO-
JUEGOS ES NECESARIO POSEER UN
NIVEL DE CAPITAL MEDIO O ELEVA-
DO.

manera simple y llana podríamos resumir este elemento de una manera muy sencilla y breve, al disponer de tiempo libre el ciudadano tipo, los medios capitalistas vieron en este espacio un lugar donde generar consumo, por lo que el tiempo libre pasó a denominarse ocio y para disfrutar de éste es necesario consumir, ir al cine, al teatro, a una librería, a comer, cenar, etc., todas son acciones para las que necesitaremos un capital necesario, como ocurre con los videojuegos Pero ¿qué condicionantes históricos, culturales y sociales han generado que disfrutemos de nuestro tiempo libre frente a una pantalla jugando a videojuegos? Esta es la pregunta que intentaremos responder en este artículo.

Para ayudarnos en nuestra labor nos valdremos de los dos métodos que hemos ido utilizando en este reportaje, la experiencia personal del autor como jugador de videojuegos desde la infancia y la utilización de una bibliografía secundaria donde destacarán con luz propia las obras de Verdú, "El planeta americano" y "El estilo del mundo, la vida en el capitalismo de ficción", de John Taylor, "El circo de la ambición, la cultura del dinero y del poder", de Marvin Harris, "La cultura norteamericana contemporánea, una visión antropológica" y de Lipovetsky, "La era del vacío, ensayos sobre el individualismo contemporáneo".

Toda narración histórica debe fijar dos puntos claros, el tiempo y el espacio donde se va a insertar el fenómeno a estudiar. Nosotros, en este caso, vamos a fijar nuestro punto de referencia en la década de los ochenta en los EE.UU. Esta elección no es baladí, por supuesto, sino que es el lugar y la fecha donde los juegos pasan de nacer a consolidarse como una industria potente y de ahí, pasarán al resto del mundo debido a los efectos de la globalización cultural liderada en los países que se encuentran en la órbita occidental por EE.UU.

Los años ochenta son los años dorados de la nueva tendencia cultural y social del posmodernismo. El individuo se ve inmerso en un cambio radical de la sociedad y especialmente de la ideología que la sustenta. El ámbito público, alzado con fuerza en los años sesenta, se pierde en la interioridad de cada uno. Richard Sennet, en una de sus obras ofrece una imagen perfecta de este tiempo nacido en la década de los años ochenta, y ésta es Narciso, enamorado de su reflejo y abstraído de todo cuanto le rodea. Es Lipovetsky quien desarrolla esta idea de una manera más específica:

"Aparece un nuevo estadio del individualismo: el narcisismo designa el surgimiento de un perfil inédito del individuo en sus relaciones



SON LOS AÑOS OCHENTA CUANDO EL VIDEOJUEGO PASA A CONSOLIDARSE.

con él mismo y su cuerpo, con los demás, el mundo y el tiempo, en el momento en que el "capitalismo" autoritario cede el paso a un capitalismo hedonista y permisivo." (G. Lipovetsky, 1990: 50).

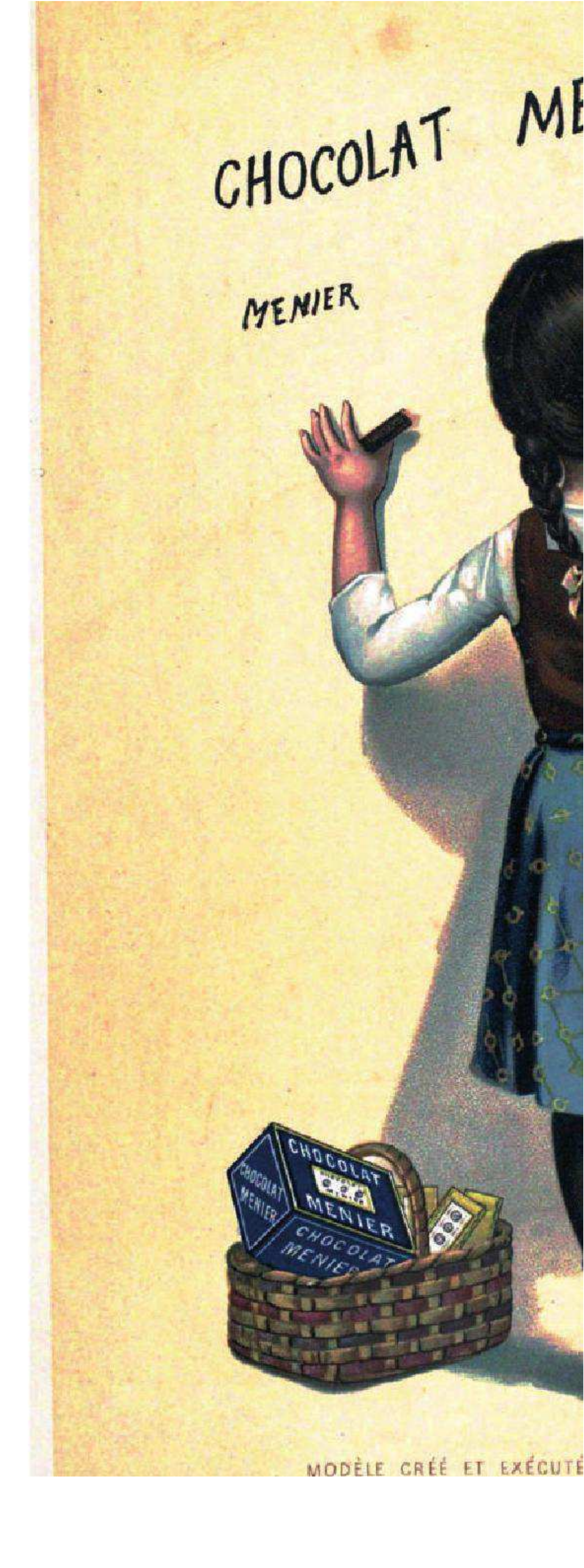
El individualismo se apodera del individuo, éste deja de estar atento al mundo que le rodea y se sumerge en su propia condición humana. Este hecho modifica por completo las relaciones con la familia, de hecho: "el aumento de los trabajos caseros a través de ordenador y la extensión de los "super-computers", con acceso a fuentes de comunicación y entretenimiento, más los videojuegos y los vídeos, han multiplicado las ocasiones para estar en casa pero no para estar más vinculada"1. Las horas de conversación entre padres e hijos descienden radicalmente hasta alcanzar los siete minutos diarios en días laborales y veinte en fines de

semana. Este individuo, desarraigado del espacio público y la familia se ve vapuleado por la seducción de la publicidad:

"Sin embargo esta (la seducción) no se reduce al espectáculo de la acumulación; más exactamente se identifica con la sobremultiplicación de elecciones que la abundancia hace posible con la latitud de los individuos sumergidos en un universo transparente, abierto, que ofrece cada vez más opciones y combinaciones a medida, y que permite una circulación y selección libres." (G. Lipovetsky, 1990: 18).

Esta "sobremultiplicación de elecciones" se eleva exponencialmente gracias al ritmo vertiginoso del crecimiento de la industria del entretenimiento y tecnológica, vértice donde se inserta del videojuego, y es que "innumerables spots publicitarios insisten en que los nuevos productos y servicios son mejores que los antiguos"2. A esto hay que sumarle otra serie de sentencias y es la facilidad con que la juventud estadounidense manejaba cifras de dinero en su bolsillo capaces de convertirlos en seres consumistas del más alto nivel y la multiplicación, en número, de ésta:

"Estados Unidos espera la mayor oleada de adolescentes de toda su historia para el 2005. Desde 1992, en que se invirtió la tendencia de-





creciente, la población de los “teenagers” no deja de superar cifras cada año.” (V.Verdú, 1999: 117).

Sin duda este es el caldo de cultivo perfecto para la consolidación del videojuego, jóvenes con dinero, aislados de su familia y atraídos al mundo de la tecnología y el entretenimiento a través de la seducción de la publicidad, a lo que habría sumar también el cambio en la estructura familiar típica estadounidense, donde la mujer accedió al trabajo: “Como he mencionado antes, el cambio en la composición sexual de la fuerza de trabajo no sólo remodeló la familia norteamericana, sino que ha introducido profundos cambios en las pautas de comportamiento sexual de la nación”. De todos estos factores y contextos nace un nuevo tipo de joven, denominado Generación Y:

“Los de la Generación Y han ido trabándose en una cultura propia edificada con materiales nuevos obtenidos del televisor, los vídeos, el hard y el software.” (V. Verdú, 1999: 118).

Finalmente, cuando estos jóvenes crecieron no perdieron de vista sus señas identitarias culturales, sino que las conservaron en su seno y las potenciaron hasta niveles insospechados. “Gracias a estar entretenidos somos buenos clientes, ciudadanos tan feli

remos en los últimos párrafos de este reportaje enfocado al éxito de la industria cultural del videojuego en nuestro presente.

Pacientemente hemos ido recorriendo el siglo XX, nos hemos detenido a observar los cambios que han afectado a nuestra sociedad desde entonces, hemos intentado explicar o analizar cómo estos cambios han moldeado nuestro presente y han permitido el nacimiento de nuevas formas de cultura, como los videojuegos. En la última entrada nos referimos a las causas sociológicas que habían permitido el éxito del videojuego dentro de la sociedad occidental, hoy, vamos a intentar responder a la siguiente pregunta ¿por qué los videojuegos han conseguido un lugar preponderante en la cultura contemporánea? Para ello acudiremos a las dos fuentes que hemos venido utilizando anteriormente, primero el estudio en sí de los hechos relacionados con el videojuego tamizados por la experiencia personal del autor y segundo una bibliografía seleccionada donde brillan con luz propia los dos autores más utilizados hasta la fecha en este reportaje, Lipovetsky, Sennet y Verdú, tres brillantes luces de nuestro presente y tres eminencias en el estudio de nuestra sociedad actual.

Ya contemplamos poco a poco como el hombre se había emancipado del trabajo gracias al cambio del modelo económico y social, como su sueldo se había visto aumentado, al igual que sus horas de ocio y sus opciones para gastar, tanto estas horas como este dinero. Vislumbramos la atracción por las nuevas formas de ocio y el auge de las nuevas tecnologías y como en este vértice se encontraban los videojuegos, intentamos argumentar que cambios se habían producido en la sociedad y en los individuos que la componen para que esto fuera así, el culto al individualismo más extremo y la pasión por las nuevas tecnologías, así como nuevas formas de consumo y publicidad, pasemos, entonces, sin más dilación, a intentar responder a la pregunta que hemos formulado en el primer párrafo.

En otras líneas de esta página hemos ido viendo como la cultura poco a poco y durante todo el siglo XX se ha ido mercantilizando, dando lugar a lo que grandes pensadores como Rikfin y el propio Sennet han denominado Capitalismo Cultural. En palabras del primero:

"…cuando todas las formas de comunicación se mercantilicen, la cultura, la materia de la comunicación, se convertirá también inevitablemente en una mercancía. Y así esta ocurriendo. La cultura —las experiencias comunes que dotan



LA GENERACIÓN DENOMINADA Y, ES UNA DE LAS GRANDES PROTAGONISTAS DEL AUGE DEL VIDEOJUEGO.

de significación a la vida humana— esta siendo arrastrada inexorablemente hacia el mercado de la comunicación, donde se renueva con criterios comerciales."

Por tanto, pasaremos directamente a intentar explicar que cambios sociológicos y antropológicos se han ido dando en nuestro presente y de aquí a unas décadas atrás, teniendo como principio claro este, la cultura es mercancía y los videojuegos un producto o servicio, cultural, si, pero un producto o servicio al fin y al cabo.

"La vida de las sociedades contemporáneas está dirigida desde ahora por una nueva estrategia que desbanca la primacía de las relaciones de producción en beneficio de una apoteosis de las relaciones de seducción" (Lipovetsky, 1990: 17).

¿Y qué es la publicidad si no la mejor y mayor herramienta de la seducción? Según la empresa Zenith Media un ciudadano recibe

una media de 3.000 impactos publicitarios al día, un 1.000.000 al año. En el caso de los videojuegos la publicidad se está erigiendo en uno de sus pilares, de aquí a hace unos años era muy raro, incluso extravagante ver un anuncio dedicado a videojuegos en televisión, sin embargo cada vez son más constantes. La publicidad dedicada a los videojuegos no encuentra su apoteosis en televisión por una simple razón, su público no se encuentra ahí, sino en Internet. Raro es el periódico o la publicación digital que no posee un apartado dedicado a los videojuegos, cada día se multiplican los espacios dedicados a los videojuegos en la red, ya sea en formato blog sin ánimo de lucro o en grandes páginas dedicadas al sector. La seducción por el videojuego es cada vez más perenne y universal, poco a poco se va extendiendo por todo nuestro sistema cultural y de referencias ahogando a otros medios, especialmente en el ámbito financiero.

"Sin embargo ésta (la seducción) no se reduce al espectáculo de la acumulación; más exactamente se identifica con la sobremultiplicación de elecciones." (Lipovetsky, 1990: 18).

Los videojuegos han entendido esta lógica a la perfección, y es quizás el medio que mejor lo ha entendido. Con el auge del medio videolúdico se han extendido también las opciones jugables que ofrece, el número de títulos a la venta se ha multiplicado exponencialmente durante estos últimos cinco años, solamente hace falta echar un vistazo a la plataforma de ventas digitales Steam para darse cuenta de ello. Este efecto no solo responde a un aumento de la demanda debido a un aumento del público, sino a un aumento de la demanda para conseguir un mayor público. Actualmente existen juegos para todas las edades, desde las más tiernas hasta las más vetustas, incluso publicitadas por personas de su misma edad (Amparo Baró anunciando juegos para Nintendo).

Por tanto, la seducción mediante la publicidad y el aumento de la oferta para alcanzar todos los públicos ha conseguido precisamente eso, romper los antiguos prejuicios que perseguían a

los videojuegos y alcanzar una masa de población que anteriormente era impensable que accediera a los videojuegos. Mediante la publicidad y la seducción se ha democratizado el uso de videojuegos.

Cada día la indiferencia frente al mundo que nos rodea es más amplia, únicamente es necesario salir a la calle y realizar, al azar, una serie de preguntas sobre actualidad, quedaremos sorprendidos por las

respuestas. Vivimos en la época de la indiferencia hacia el mundo que nos rodea, únicamente percibimos las noticias cuando nos tocan muy de cerca, como demuestran hechos como los sucedidos estas semanas, donde el atentado de Daesh en Túnez ha conseguido mayor impacto en la televisión nacional que otros atentados perpretados por el mismo grupo o relacionados con países como Yemen o Nigeria, donde han muerto más de cien personas en cada uno, pero que sin embargo reciben una cantidad de tiempo insignificante en los medios.

"Aquí como en otras partes el desierto crece: el saber, el poder, el trabajo, el ejército, la familia, la Iglesia, los partidos, etc., ya han dejado globalmente de funcionar como principios absolutos e intangibles y en distintos grados ya nadie cree en ellos" (Lipovetsky, 1999: 35).

Esta indeferencia, este desarraigo de los valores, los ideales y la moral tradicional, este abandono de los espacios tradicionales de relación social han sido sustituidos por otros, como por ejemplo los hogares de cada uno y otros ámbitos digitales. En este mundo de indiferencia pura el hombre, y la mujer, buscan otra serie de refugios donde verter su esencia, y este, en gran parte, son las manifestaciones culturales como la televisión, el cine o los videojuegos. No dejan de crecer las horas de visionado de televisión al día, de hecho, el año pasado España batió su propio récord

LA COMUNICACIÓN SE HA CONVERTIDO, INEVITABLEMENTE, EN UNA MERCANCÍA MÁS.

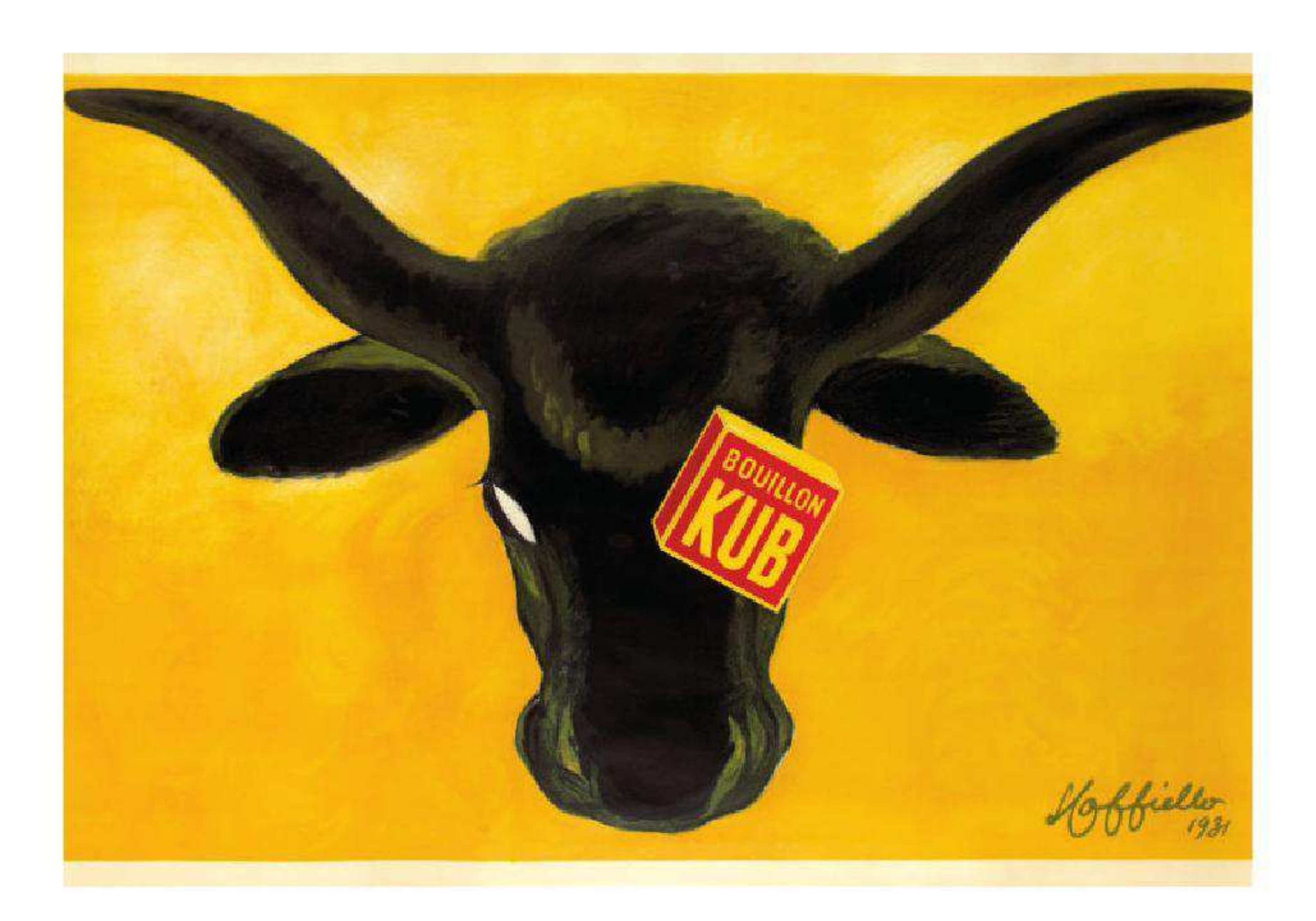
día de televisión, y los videojuegos, como otra manifestación cultural unidireccional, acaparan también un buen número de horas en creciente número.

"Después de la agitación política y cultural de los años sesenta que podría verse aún como una inversión masiva en los asuntos públicos sobreviene un abandono generalizado que de una manera ostensible se extiende por lo social, cuyo corolario es el reflujo de los intereses en preocupaciones puramente personales, independientemente de la crisis económica" (Lipovetsky, 1999: 50).

Nuestra época, como bien describe el autor francés, nos lleva a encerrarnos en nosotros mismos, guiados por un capitalismo basado en el hedonismo y la permisividad, que antepone los placeres de cada uno frente a los del colectivo. Satisfacer nuestros placeres va antes que satisfacer nuestros deberes, de ahí la obsesión por las vacaciones, los fines de semana, días libres, etc., todo ello nos lleva a situar el placer por encima del trabajo, a pasar de ser unos seres homo economicus a unos seres homo voluptatem (hombres de placer). De ahí que los videojuegos encuentren su perfecto nicho en la situación social, una situación de crisis económica internacional que no premia al trabajador, sino que este, para buscar sus premios, debe buscar el placer, ¿y qué placer más universal existe que los videojuegos? No existen videojuegos para clases altas, ni bajas ni medias, es una actividad puramente uniformizadora y que ofrece una serie de placeres inmediatos como la consecución de objetivos, progresión continua y sensación de superioridad inmediata.

"Erich Fromm sostenía hace medio siglo que el Estado estaba interesado en crear individuos deprimidos porque gobernar a ciudadanos mustíos sería siempre más fácil a efectos de su manipulación. Al ciudadano decaído o macilento se le suponía menos dispuesto a protestar, pero ¿qué decir de aquellos otros que se sientan divertidos y alegres? ¿No protestarán todavía menos? El desiderátum del capitalismo de ficción es entreternos, divertirnos, "amusing ourselves to death, según dice el libro de Postman (1986). Gracias a estar entretenidos somos buenos clientes, ciudadanos tan felices e hiperactivos como niños." (Verdú, 2006: 49).

Devastadoras palabras las de Verdú pero que se nos antojan terriblemente ciertas. Las industrias del entretenimiento son las que actualmente más están creciendo. A pesar de la crisis siguen su expansión, cada año ven la luz una mayor cantidad de series, de películas, de libros y de videojuegos. Se impulsa el crecimiento



LOS VIDEOJUEGOS, EN LA ACTUALIDAD, HAN ALCANZADO A TODAS LAS FRANJAS DE EDAD.

de estas industrias, por que como bien indica Verdú, es un aspecto del que se beneficia el sistema capitalista actual basado en el tercer sector, capitalismo que financia el buen funcionamiento del ordenamiento mundial y nacional. La tendencia en la política y la sociedad actual está basada en el placer y en el divertimento, como mencionamos anteriormente, y como mencionamos también, el videojuego es una pieza clave en este sistema ya que democratiza y uniformiza el consumo y lo une con el otro sector económico que mayor crecimiento está experimentado, el de las nuevas tecnologías. Esta apuesta por el entretenimiento no es casual.

“En el capitalismo de ficción, las marcas mercantiles se transforman en motivo de experiencia y los ciudadanos aspiran a no aburrirse nunca y no morir en consecuencia jamás, porque mientras nos

divertimos logramos mediante la atracción del espectáculo escapar a la atracción del tiempo a su peso y a su extrema gravedad" (Verdú, 2006: 55).

"El termino que la agencia de publicidad Saatchi & Saatchi emplea para calificar a los nuevos adultos progresivamente aniñados es AABKA, que corresponde a las iniciales de "Adults Are Becoming Kids Again" (Los adultos se están volviendo niños de nuevo)." (Verdú, 2006: 56).

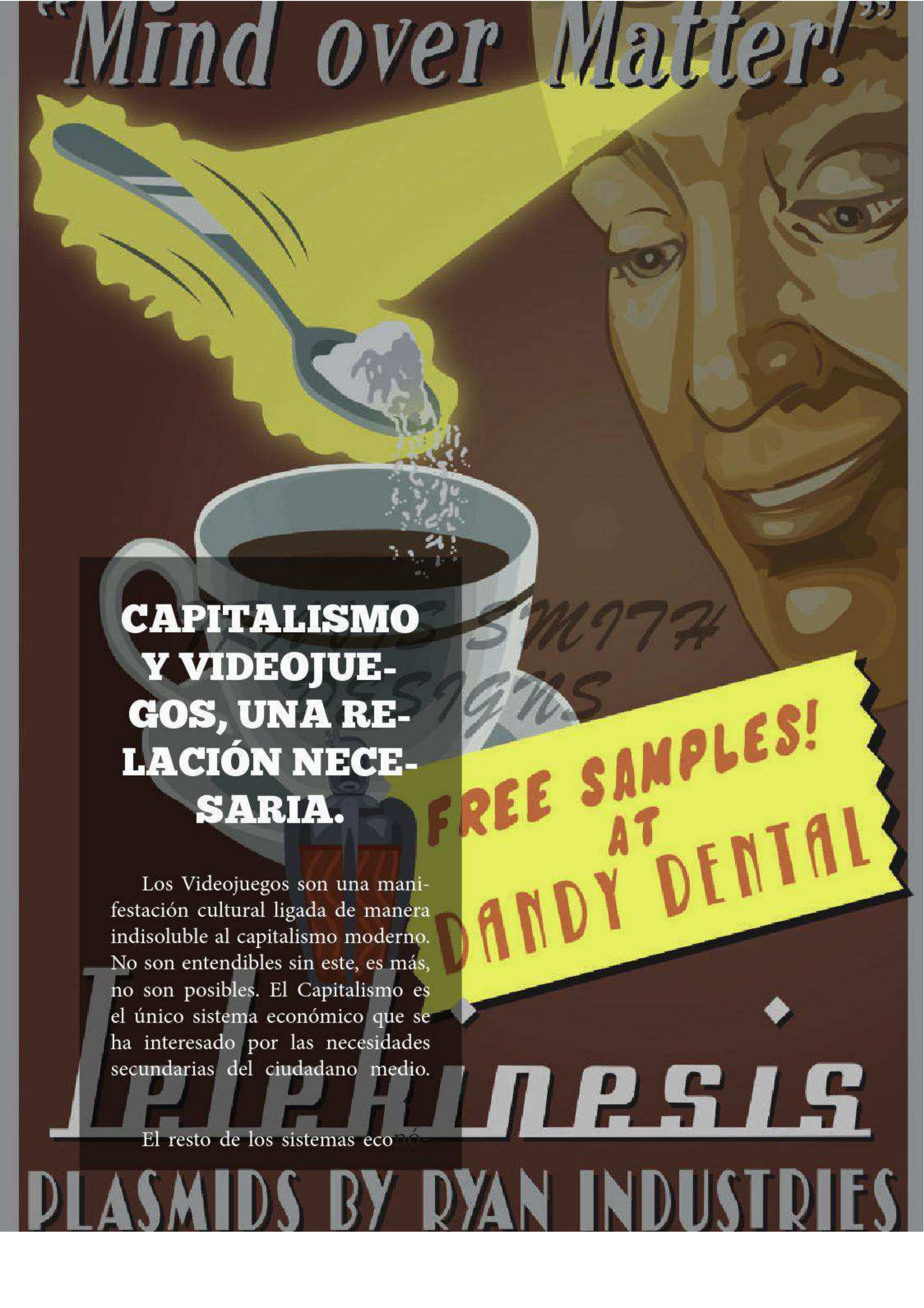
Aunque los videojuegos no nacieron para ser disfrutados por niños, sino por adolescentes, la publicidad pronto viró, con Nintendo a la cabeza, en dirección a los niños. Tradicionalmente los que más han disfrutado de los videojuegos han sido las edades correspondidas entre la franja de los 0 a los 14 años. Sin embargo estas cifras están dándose la vuelta, actualmente, y situando a España como ejemplo, el 24% de los adultos juegan a videojuegos. El lenguaje y la lingüística en estos casos es importante, y no hay que dejar escapar que el término jugar ha estado relacionado con la etapa infantil del ser humano, así como los juegos. Por tanto, que los adultos "jueguen" se está refiriendo a la cita que hemos expresado anteriormente, a ese bloque de población a la que se denomina AABKA ¿y por qué es esto? ¿Por qué hay cada vez más adultos que juegan a videojuegos? Algunas razones ya las hemos explicado en párrafos anteriores.

"Renuentes a los sacrificios y la espera, exigentes del bienestar a corto plazo, familiarizados con las drogas, la nueva generación profesa lo que Lipovetsjy llama una "ética sin dolor", un quehacer que reclama satisfacciones sin entregar nada importante a cambio y menos todavía por adelantado" (Verdú, 2006: 56).

Y ahora, pensemos bien ¿no ofrece el videojuego precisamente todo esto? ¿Qué es lo único que los videojuegos piden a cambio? Dinero y tiempo, los dos elementos que el sistema del nuevo capitalismo cultural desea, tu tiempo convertido en ocio, siendo feliz, disfrutando, y tu dinero, con el que cual seguir manteniendo el ciclo.

Cabría concluir más sentencias y frases que nos hablen de nuestra sociedad y como los videojuegos no la han cambiado, sino que han sabido amoldarse a la perfección, adentrarse en nuestra sociedad y cultura y presentar los rasgos que precisamente el ambiente sociológico y antropológico le demandaban. Ha seguido los pasos del cine, el otro gran invento cultural nacido en la época del capitalismo, no se ha rebelado contra su época, sino que ha sido absorbido por esta y se ha convertido en su abanderado uniendo y presentando todos los mecanismos y sistemas que sostienen el nuevo capitalismo cultural.





CAPITALISMO Y VIDEOJUEGOS, UNA RELACIÓN NECESARIA.

Los Videojuegos son una manifestación cultural ligada de manera indisoluble al capitalismo moderno. No son entendibles sin este, es más, no son posibles. El Capitalismo es el único sistema económico que se ha interesado por las necesidades secundarias del ciudadano medio.

El resto de los sistemas econó-

micos tratan, únicamente, de mantener a sus integrantes vivos y con las necesidades primarias cubiertas. Los sistemas comunistas no integran en su forma de ser el bien secundario como esencial, es más, no entienden el ocio de la misma manera que lo entiende el Capitalista, ya que este último lo entiende como una fuente de recursos financieros a explotar. Sin embargo no toda la historia del capitalismo ha sido así, por supuesto. El cambio que ha hecho posible la atención sobre el bien secundario sobre el primario fue el fin de la Segunda Guerra Mundial. Fue en este momento cuando:

"Lo que antaño era una sociedad industrial descentralizada se ha transformado en una sociedad centralizada productora de servicios e información" (Harris, Marvin, 2004: 190).

Las sociedades occidentales como la norteamericana, fuente y origen del Videojuego, han visto como su proceso histórico y económico ha ido variando desde la producción de bienes a la producción de información y servicios ligados al sector terciario y actualmente al cuaternario.

Este cambio en su esencia, según Marvin Harris, antropólogo destacado, se debe a la canalización de la mano de obra industrial ligada al sector secundario hacia el sector terciario. La Industria había alcanzado tal grado de especialización e industrialización que generó una gran mano de obra excedentaria al cubrir su trabajo las máquinas. Todo este excedente humano, recordad que para el capitalismo el trabajo es una mera mercancía más, fue a parar al sector terciario del mismo modo que en los orígenes de la Revolución Industrial el excedente laboral pasó del sector agrario al industrial. Una vez dentro del sector terciario los grandes oligopolios han tenido que crear trabajo para toda esta



LA INDUSTRIA DEL A CULTURA ES EL SECTOR QUE MÁS ESTÁ CRECIENDO EN LA ACTUALIDAD.

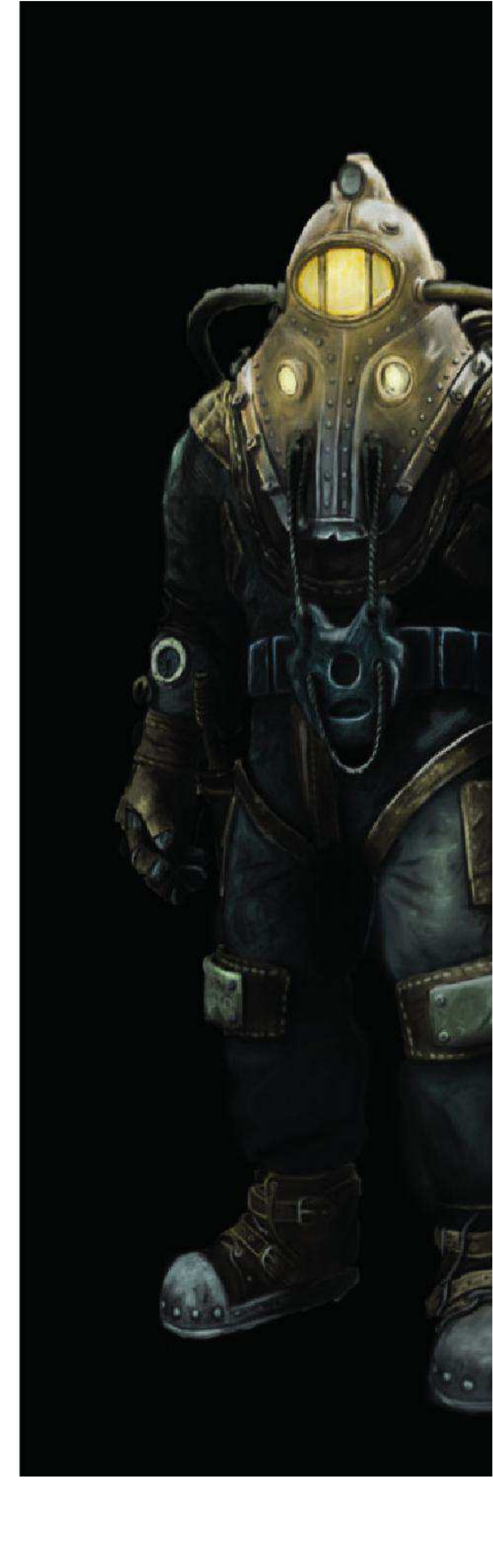
masa y la han creado alrededor de las necesidades secundarias de la población. De hecho:

"La industria de la cultura —un término acuñado en los años treinta por los sociólogos alemanes Theodor Adorno y Max Horkheimer— es el sector que está creciendo más rápido en la economía mundial. El cine, la radio, la televisión, la industria de la grabación, el turismo global, los grandes almacenes, los centres destinados al entretenimiento, ciudades y parques temáticos, la moda, la cocina, los deportes y juegos profesionales, las apuestas, el bienestar, los mundos simulados y las realidades virtuales del ciberespacio: todo esto conforma la vanguardia

comercial de la era del acceso" (Rifkin, Jeremy, 2000: 190).

Y es el sector que más está creciendo debido precisamente a este efecto, la huida de la población activa del sector secundario al sector terciario y debido, también, a la nueva posición de la actividad consumista, por encima de la actividad productora. Consumismo favorecido por la propia dirección estatal al permitir al ciudadano más tiempo de ocio para que este pueda gastarlo en centros o actividades de consumo, elevando, por tanto, el nivel de Riqueza del país a través de esta acción. Este efecto provoca en el capitalismo la necesidad de crear necesidades continuas y entre ellas está el Videojuego, que haga que el ciudadano se encuentre continuamente consumiendo.

El Videojuego no es imprescindible para la vida, es un bien no necesario que salva nuestros momentos de ocio y, algunos, nos enriquecen culturalmente, pero que sin embar-



NINGÚN CIUDADANO QUE VIVA FUERA DEL SISTEMA CAPITALISTA PUEDE PERMITIRSE EL DISFRUTE DE LOS VIDEOJUEGOS.

go exige unos techos de gasto realmente altos en la media de los usuarios, no solo por la compra y adquisición de títulos de manera continuada, sino también por la acción primigenia de adquirir una estación de juego y todos los accesorios que hacen posible la acción. A estas adquisiciones debemos sumarle el ritmo acelerado de desfase de los elementos físicos para obtener un ritmo de consumo acelerado que encaja a la perfección con la lógica actual del capitalismo moderno.

Ningún otro ciudadano que no viva bajo los auspicios de un capitalismo moderno de corte occidental podrá disfrutar del Videojuego como una herramienta de ocio cotidiana, primero porque no tendrá el nivel de salario suficiente para poder adquirir todos los bienes necesarios, segundo porque, probablemente, no tendrá



Bioshock Infinte



EL VIDEOJUEGO NO SE ENTIENDE SIN EL CAPITALISMO MODERNO.

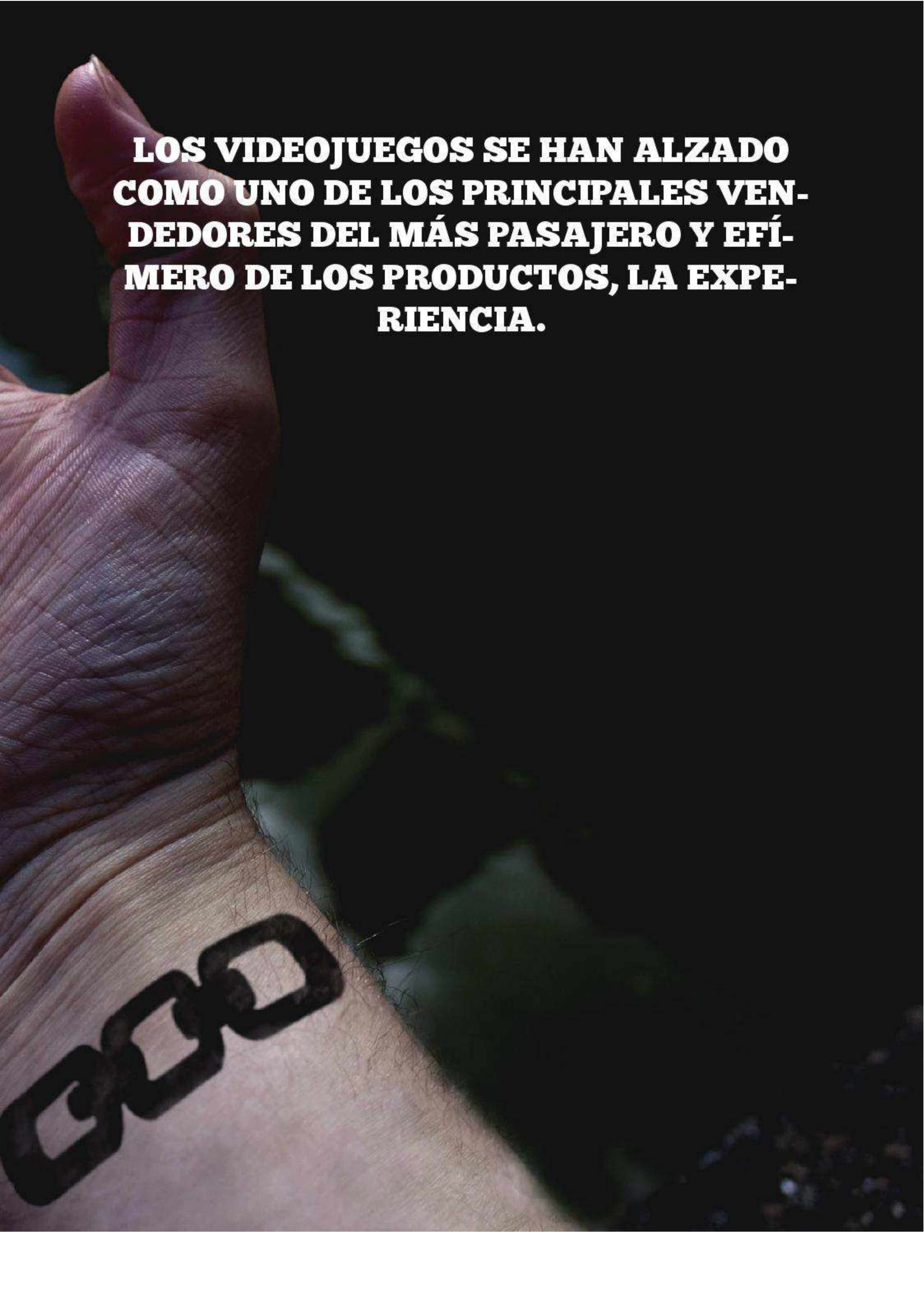
los momentos de ocio de los que goza el hombre occidental necesarios para gastarlos disfrutando de videojuegos y tercero porque no tendrá acceso a las nuevas tecnologías que lo hacen posible, debido a su condición de no necesarias y secundarias.

Son por todas estas razones por las que no podemos entender el Videojuego fuera del capitalismo moderno. Es este, el Videojuego, una de las máximas expresiones de este sistema capitalista en su acepción cultural, ya que no solo rellena los momentos de ocio a través del consumo continuo de bienes, sino que se inserta en la intersección perfecta entre los dos sectores que más están creciendo en la actualidad, las nuevas tecnologías y la cultura, y más concretamen-



te en la venta de experiencias.

“Finalmente los fabricantes de experiencia constituirán un sector clave, quizás el principal, de la economía (…) seremos la primera cultura en la historia que emplee alta tecnología para manufacturar el mas pasajero y, sin embargo, perdurable, de los productos: la experiencia humana» Alvin Toffler,(1970: 234, 236-237).



LOS VIDEOJUEGOS SE HAN ALZADO COMO UNO DE LOS PRINCIPALES VENDEDORES DEL MÁS PASAJERO Y EFÍMERO DE LOS PRODUCTOS, LA EXPERIENCIA.



THE ORDER

1886

NO COMPRES.

No compres, este es nuestro poder como jugadores. No estás de acuerdo con una determinada política de una desarrollada, no compres sus juegos. El próximo gran lanzamiento es una continuación de una continuación de otra continuación y tú no estás de

acuerdo, no lo compres. Ese juego que llevas esperando un año y está a punto de salir tiene una duración de cinco horas largas y no estás de acuerdo, no lo compres. Aparecen elementos machistas con los que no estás de acuerdo, no compres ese juego.

De nada sirve quejarse, gritar tu insatisfacción a los cuatro vientos en todos los medios a tu alcance, crear una campaña en Internet para que ese título no vea la luz o ridiculizar mediante distintas imágenes satíricas determinado título. Si no estás de acuerdo, no te gusta, estás en contra o no estás seguro, no lo compres. Esta es la única manera factible de incidir, cambiar o influir en una industria de los videojuegos.

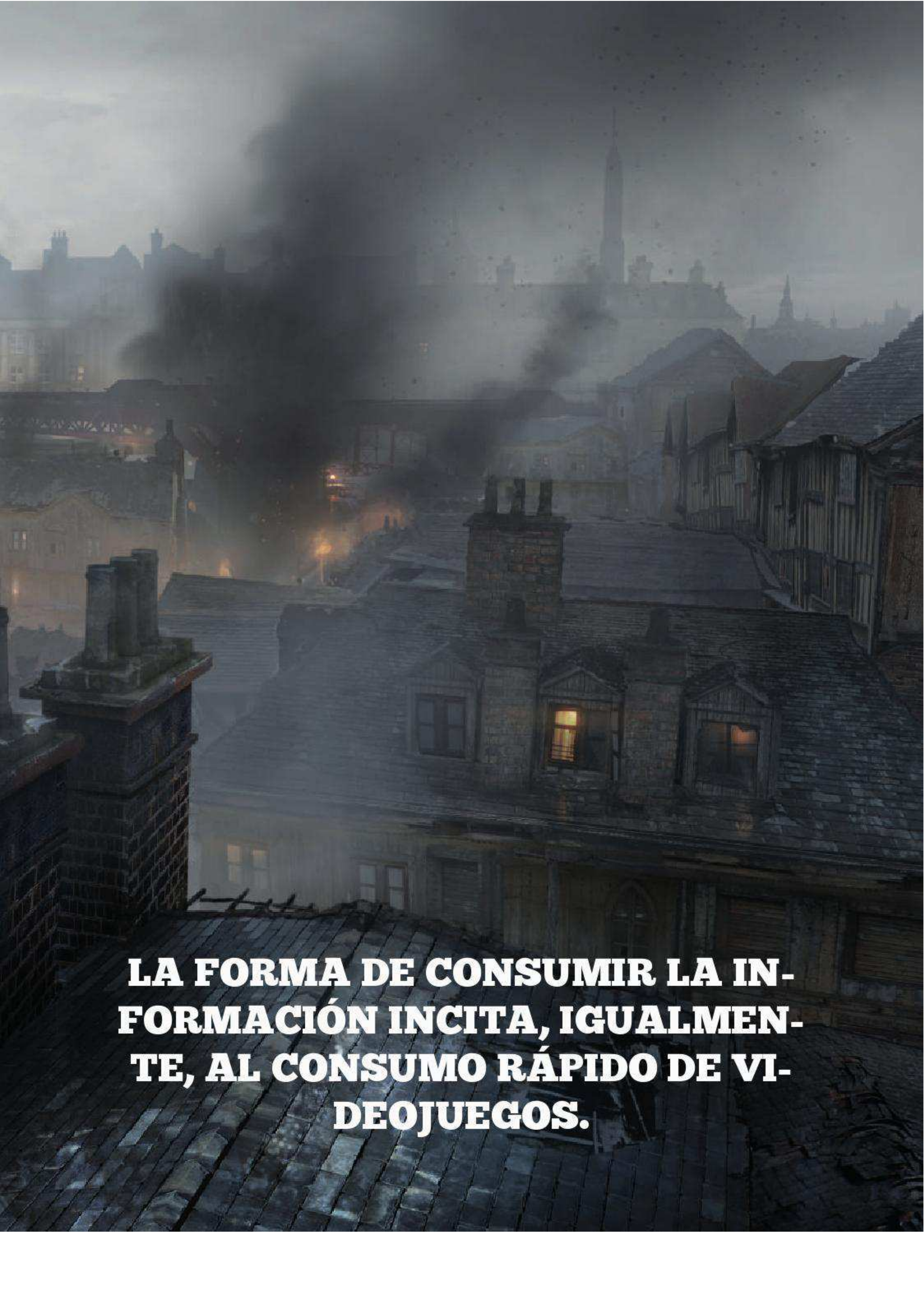
En un texto anterior establecimos de manera inequívoca como los videojuegos únicamente tienen cabida en un sistema capitalista. Dentro de un sistema capitalista el único recurso que mueve los mecanismos de este es el dinero. Nuestro poder como ciudadanos se encuentra en el consumo, es tan simple como esto. No estás de acuerdo con este texto, no sigas leyendo, no malgastes tu tiempo y tu esfuerzo en una actividad con la que no estás de acuerdo, porque si sigues leyendo, y además, al final del texto, arrojas algún comentario, vas a dar pie a más artículos de este tipo, vas a crear una demanda y yo voy a cubrir esa demanda con más oferta del mismo tipo. Es tan sencillo como eso, no estás de acuerdo, no consumas.

¿Cuál es la lógica de Consumir, es decir, gastar una cantidad determinada de dinero y tiempo, en un producto con el que no estamos de acuerdo? La única lógica que existe dentro de esta pregunta es que queramos criticarlo, que aún a sabiendas de que no va a satisfacer nuestras demandas, nuestras demandas no sean disfrutar del videojuego, sino otras.



Es muy común dentro del mundo del videojuego y especialmente dentro de los más aficionados, aquellos que vierten sus experiencias y vivencias en los mundos videolúdicos en diferentes redes sociales, la necesidad de estar al día, de consumir todo aquello que salga por la simple necesidad de encontrarse al día y en la misma situación que el resto. No jugar a la última novedad supone un problema para muchos, pierden el tren de la novedad, no están al día en el mundo al que suponen que pertenecen y con el que se identifican.

Más aún, la forma de consumir información relacionada con el videojuego no se encuentra precisamente en la atemporalidad y la reflexión, sino en el consumo de noticias breves, recientes e impactantes. No disfrutar de la última novedad, aunque no estemos de acuerdo con ella, nos hace perder

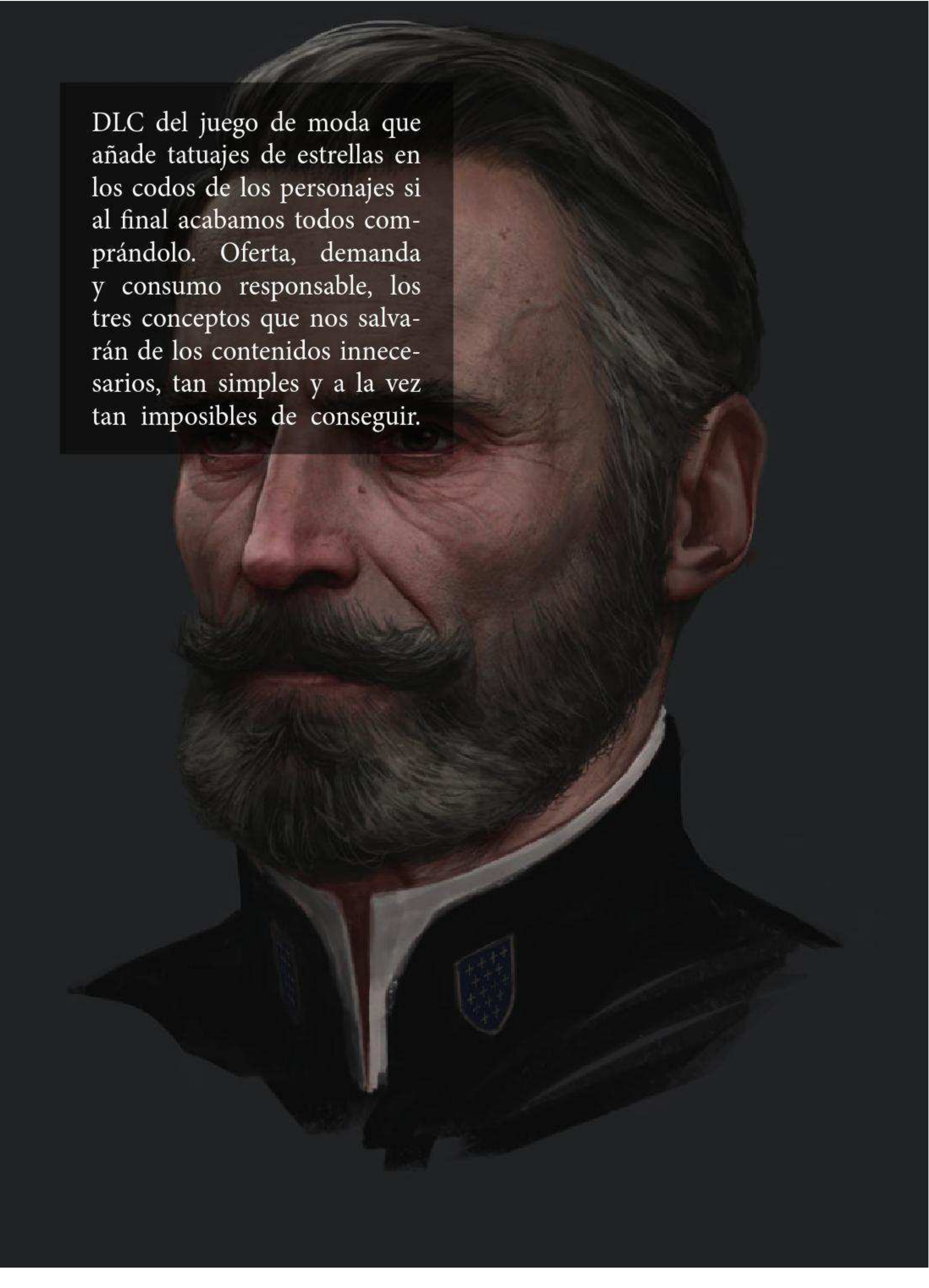

LA FORMA DE CONSUMIR LA IN-
FORMACIÓN INCITA, IGUALMEN-
TE, AL CONSUMO RÁPIDO DE VI-
DEOJUEGOS.

este tren y no estar en la misma sala que el resto de los aficionados a los videojuegos con los que interactuamos en nuestro día a día.

Esta práctica, que, en nuestra opinión, se encuentra ampliamente extendida, no existe en otros medios ¿Os imagináis lo ridículo que supondría que una persona leyera todo los libros que aparecen en nuestro día a día? Primero, sería imposible, segundo sería innecesario. Como en todos los apartados de nuestra vida cotidiana, vivir es elegir y en el caso del presente en el que vivimos, vivir es consumir. Únicamente está vivo aquel que consume, que compra, que gasta el sueldo en necesidades secundarias. Es con esta referencia con la que nos situamos socialmente y en el mundo del videojuego la posición social depende del conocimiento del medio, y para conocer el medio hay que consumir videojuegos, mientras más recientes mejor.

La salud de las desarrolladoras, la permanencia de la industria y la desaparición de sagas y compañías se debe a una ley tan sencilla como compleja, la oferta y la demanda. Hay demanda, habrá oferta, no hay demanda, no habrá oferta. Tan sencillo como esto es acabar con todas las malas prácticas que no nos gustan del sector de los videojuegos. No estamos de acuerdo con un producto, no lo compremos, estamos de acuerdo con un producto, apoyémoslo y compremos. Es una lástima que la compañía FX Interactive esté a las puertas de la quiebra ¿pero hace cuánto tiempo que no compras un juego de esta distribuidora?

Tenemos que entender que nuestro poder como ciudadano y como jugador es nuestro rol de célula consumista y que la salud de las compañías depende de que compremos sus productos. De nada vale quejarnos amargamente por el último



DLC del juego de moda que añade tatuajes de estrellas en los codos de los personajes si al final acabamos todos comprándolo. Oferta, demanda y consumo responsable, los tres conceptos que nos salvarán de los contenidos innecesarios, tan simples y a la vez tan imposibles de conseguir.



METRO: LAST LIGHT. HOMO HOMINI LUPUS.

Metro: Last Light (íd.; 4A Games, 2013) es la continuación de Metro 2033 (íd.; 4A Games, 2010), un FPS de corte clásico con tintes de "survival horror" aparecido el año pasado y que ha pasado desapercibido por un gran sector del público de los videojuegos. El título sitúa al jugador en un mundo post apocalíptico enmarcado en la ciudad de Moscú donde sus habitantes sobreviven

en las líneas de metro para escapar a la radiación nuclear de las bombas lanzadas durante la Tercera Guerra Mundial. En estos niveles subterráneos ha surgido una nueva sociedad dividida en diferentes bloques y grupos que buscan sobrevivir a toda costa y hacerse con el máximo poder posible dentro de las líneas de metro. Los dos títulos están ambientados en las novelas de Dmitry Glukhovsky Metro 2033 y Metro 2034 aparecidos en el año 2002 y que han supuesto un éxito internacional a gran escala. Enmarcadas dentro de la ciencia ficción enmarcan una trama y una intención mucho más profunda.

Como hemos mencionado el título se enmarca dentro del género de los FPS y sigue las mecánicas básicas del marco donde se apoya. El uso de diferentes armas, cuchillo, peta, rifle de francotirador y una especie de lanzadora de bolas de metal. De todas ellas el jugador únicamente podrá portar dos armas y el cuchillo. Aparte podrá portar otros elementos como granadas de mano, cócteles molotov, botiquines, filtros para su máscara de gas y balas anteriores a la Tercera Guerra Mundial, usadas como elemento de transacción y como munición real en casos de extrema necesidad. Todos estos elementos se recogerán del suelo, como en otros muchos títulos, con la salvedad de que en este caso todo guarda una lógica. Las armas, la munición y los filtros se recogerán de los enemigos caídos y en lugares donde tiene sentido que existan estos elementos como campamentos o armerías. Los botiquines, granadas, etc., tienen la misma característica, el jugador los encontrarán en lugares donde tiene sentido que estén.

Otra de las características que sitúan a este título lejos de otras propuestas del género es el grupo de objetos que porta el jugadora además de las armas y las anteriormente mentadas. Estas herramientas son las máscaras de gas para las salidas al exterior, los filtros para que esta máscara funcione, una batería portátil para recargar la linterna, imprescindible para continuar en la oscuridad de la ambientación, un mechero en forma de bala de gran calibre y un medidor geiser convertido en el mapa del título debido a la inexistencia de este. Todos estos aparatos ofrecen al juego en cuestión una capa de profundidad y complejidad nunca antes vista en otros títulos y permite una inmersión increíblemente profunda.

El estudio responsable del título y de su anterior entrega es 4A Games, radicado en Kiev, Ucrania y fundada en 2006 por ex-miembros de GSC Game World, estudio conocido por su saga S.T.A.L.K.E.R.:



Shadow of Chernobyl (íd.; GSC Game World). Saga con la que el título que nos ocupa comparte más de una característica, como su ambientación. A partir de este título el estudio ucraniano creó un nuevo motor de producción, el 4A Engine, con el que crearon el primer Metro, situándose dentro de los títulos más exigentes para con el PC, a la altura de otros grandes de su año como Crysis 2 (íd.; Crytek, 2011) o Battlefield 3 (íd.; EA Digitall Illusions CE, 2011). Por tanto nos encontramos ante un estudio joven, nacido de la experiencia de un gran juego como el mencionado S.T.A.L.K.E.R., dentro de un contexto como es el de Europa Oriental, experto en la creación de enormes FPS dirigidos a un solo jugador, aunque este tema lo trataremos más profundamente un poco más tarde.

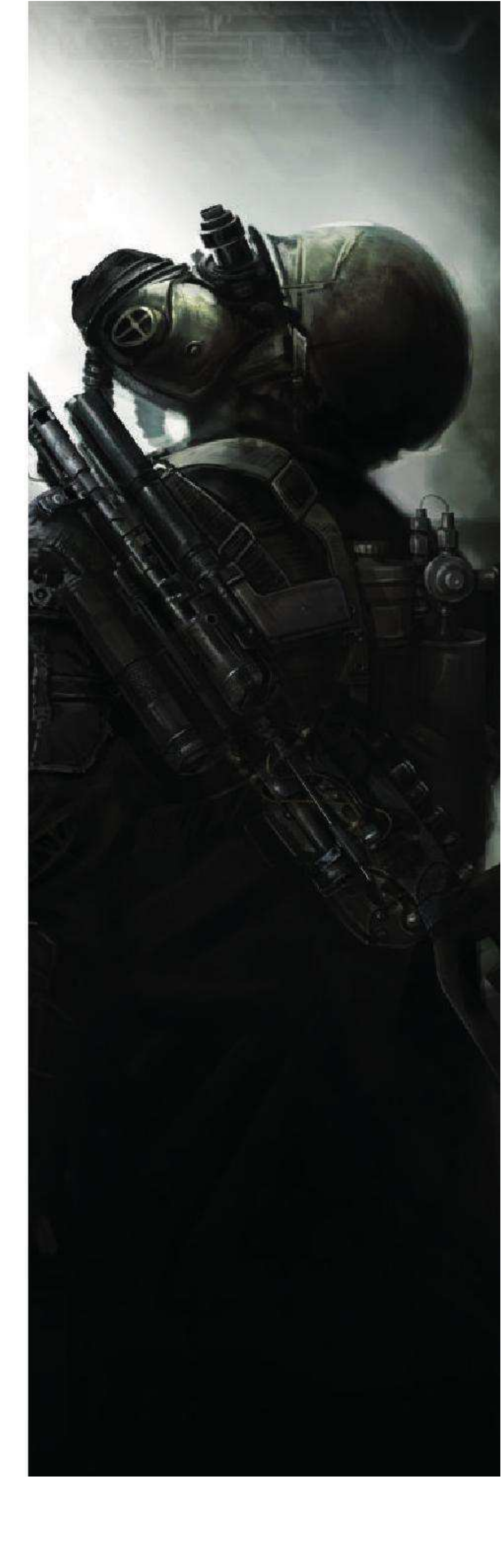
Como ya hemos adelantado el juego nace la novela de Dmitri Glujovski Metro 2033 y su secuela Metro 2034. El nacimiento de la primera novela del autor en 2002 fue de manera libre y gratuita, como reclamo publicitario. El libro cuenta la historia de Artyom, un joven que recorre un camino vital desde su estación de metro primigenia hasta alcanzar su destino. La ambientación, al igual que la del juego, describe los efectos de un mundo alcanzado por una guerra atómica donde los supervivientes luchan por sobrevivir en las líneas de metro de Moscú

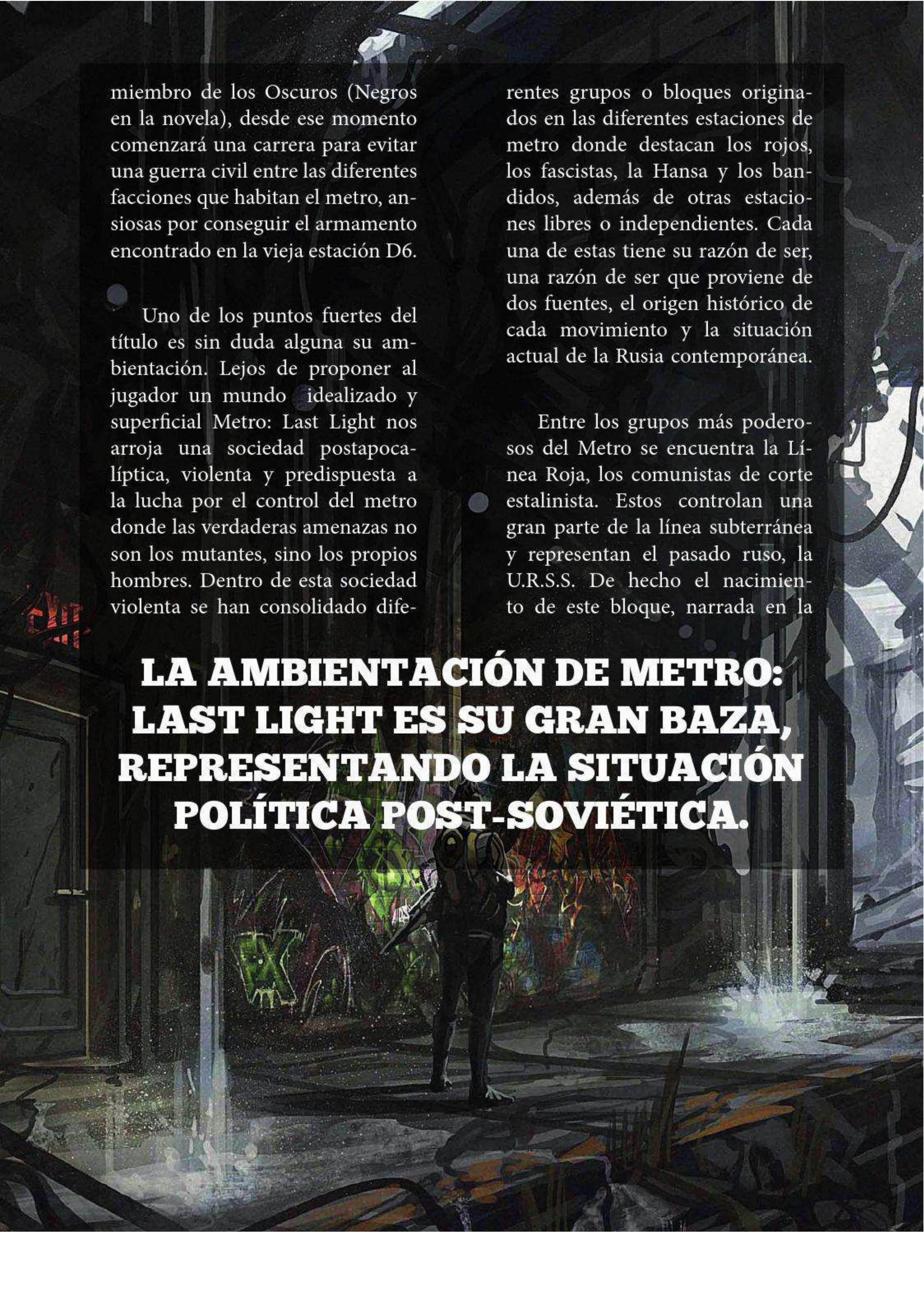
METRO: LAST LIGHT ESCONDE UN CLARO MENSAJE POLÍTICO.

veinte años después de la explosión.

Por supuesto la intención de la novela, como ocurre con frecuencia con los títulos de ciencia ficción, no sé queda ahí, sino que describe con rigurosidad y amenidad los resortes tanto negativos como positivos de la sociedad rusa, desde el alzamiento de los extremos hasta el interés por el dinero, la pobreza, la enfermedad, la melancolía e incluso la nostalgia por los tiempos de la U.R.S.S., etc., aspectos que se encuentran igualmente en el videojuego. El título jugable es una adaptación brillante de la novela y esto se debe principalmente a la colaboración que ha mantenido el autor del libro con el equipo desarrollador.

Metro: Last Light nos sitúa en un tiempo inmediatamente posterior al final de la primera entrega. No desvelaremos el comienzo por no fastidiar el final de la primera entrega del título a quienes no lo hayan disfrutado. Artyom es ahora miembro de la Orden y durante los primeros compases tratará de encontrar a un





miembro de los Oscuros (Negros en la novela), desde ese momento comenzará una carrera para evitar una guerra civil entre las diferentes facciones que habitan el metro, ansiosas por conseguir el armamento encontrado en la vieja estación D6.

Uno de los puntos fuertes del título es sin duda alguna su ambientación. Lejos de proponer al jugador un mundo idealizado y superficial Metro: Last Light nos arroja una sociedad postapocalíptica, violenta y predispuesta a la lucha por el control del metro donde las verdaderas amenazas no son los mutantes, sino los propios hombres. Dentro de esta sociedad violenta se han consolidado diferentes grupos o bloques originados en las diferentes estaciones de metro donde destacan los rojos, los fascistas, la Hansa y los bandidos, además de otras estaciones libres o independientes. Cada una de estas tiene su razón de ser, una razón de ser que proviene de dos fuentes, el origen histórico de cada movimiento y la situación actual de la Rusia contemporánea.

Entre los grupos más poderosos del Metro se encuentra la Línea Roja, los comunistas de corte estalinista. Estos controlan una gran parte de la línea subterránea y representan el pasado ruso, la U.R.S.S. De hecho el nacimiento de este bloque, narrada en la

LA AMBIENTACIÓN DE METRO: LAST LIGHT ES SU GRAN BAZA, REPRESENTANDO LA SITUACIÓN POLÍTICA POST-SOVIÉTICA.



novela, aparece como el resurgimiento del pasado ruso desde la melancolía y la nostalgia a través de la modificación de los nombres de las estaciones de metro y la adopción de la simbología y la propaganda soviética. El modelo comunista que aparece en el título es el estalinista, es decir, el control estricto y rígido de la sociedad a partir de un líder, un partido y un ejército con un control total sobre la propiedad y el reparto de esta.

Por tanto el nacimiento del bloque comunista en el juego nace como respuesta a una situación caótica y violenta y a un intento por poner orden y dotar de una organización fuerte a una sociedad que se desmorona. Esto mismo ocurrió en la Historia donde el Partido Comunista se hizo con el poder durante la Primera Guerra Mundial, en 1917, aprovechando el caos sufrido por la guerra y el descontento popular por el desarrollo de esta. Por tanto nació de una situación violenta y caótica como ocurre en el juego. Este hecho, el resurgimiento del pasado nacional y la visión positiva de este está de nuevo en boga debido a la crisis económica actual que obliga al ciudadano a mirar otras posibilidades aparte de la democracia que puedan salvar el estado actual de las cosas.

Existen otros detalles que relacionan más estrechamente el bando comunista de Metro: Last Light con la Unión Soviética como por ejemplo la expansión de la Revolución mediante dos vías, la diplomacia a través de la Tercera Internacional y las armas, como es el caso del juego, donde la Revolución necesita ser llevada a través del Metro para conseguir el fin último, crear un Metro comunista. Para llegar hasta ese fin la sociedad y la población se organiza militarmente, como es el caso del título. No olvidemos que, como hemos mencionado, en la actualidad, en la Rusia moderna, existe un fuerte endurecimiento de la política tanto interior como exterior que puede recordar en cierta manera al período soviético, está de más decir que Putin, el presidente ruso, fue un miembro destacado del KGB soviético y que pactos de comercio como el llevado a cabo hace unos años pone en evidencia el intento de resurrección de un pasado común. La ejemplificación de este movimiento es la situación actual de Ucrania donde se está librando una verdadera guerra para mantenerse del lado ruso o virar al lado europeo. Esta misma situación se vivirá en el juego y aún más en la novela donde muchas estaciones de metro se verán tentadas a cambiar su afiliación política para unirse a la temida Línea Roja.

Otro de los bandos más po-

derosos dentro del Metro son los fascistas. Estos no gobernaron históricamente en Rusia, sin embargo su inclusión dentro del título y dentro de la novela responden a aspectos de actualidad donde los grupos y partidos de extrema derecha se encuentran en auge. Este movimiento de resurgimiento de la extrema derecha es observable en una gran cantidad de países como Grecia, Rusia o la misma Ucrania donde han nacido partidos políticos denominados nacional comunistas uniendo los aspectos políticos de los dos movimientos extremistas.

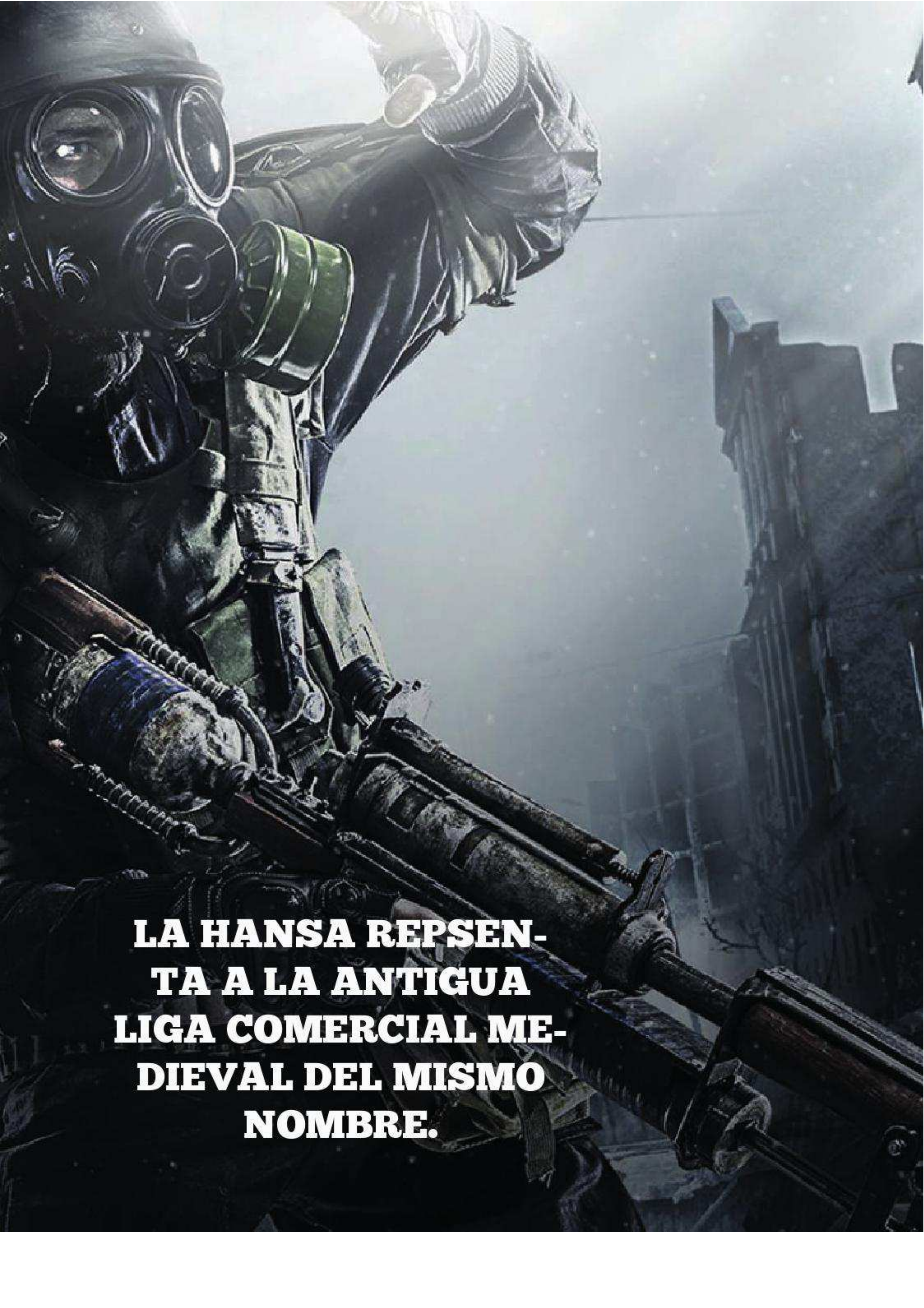
Estos movimientos están naciendo o renaciendo del descontento ocasionado por los gobiernos democráticos incapaces de dar una respuesta efectiva a la crisis económica actual. Este fallo o incapacidad para proporcionar soluciones prácticas es utilizado por estos partidos de extrema derecha de una manera demagógica para conseguir su parte de poder. De hecho este mecanismo democrático de asalto al poder fue el origen del gobierno del Partido Nacional Socialista en Alemania. Hitler prometió ofrecer una respuesta válida y rápida a la profunda crisis en la que se encontraba la República de Weimar y durante los primeros años lo consiguió gracias a la industria armamentística, sin embargo las connotaciones raciales, belicistas y políticas se encontraban ahí y fueron votadas democráticamente.





De la misma manera nace el fascismo en el Metro, la ausencia de respuestas válidas por el gobierno o la administración superviviente además del miedo creciente entre la sociedad permite el nacimiento de este tipo de movimientos que se amparan en el odio y la violencia contra otro grupo para forjar su propia identidad y enfocar la atención del problema en el otro. En el caso Alemán fueron los excluidos de la raza aria, es decir, gitanos, homosexuales, disminuidos psíquicos, el resto de europeos, comunistas y por supuesto, judíos. En el caso de Metro comunistas, capitalistas de la Hansa y anarquistas.

Por último, el tercer bloque político más importante del Metro es la Hansa. Esta organización es una federación de estaciones libres unidas por el comercio y comprende la línea de circunvalación del Metro. Su principal dedicación es, por supuesto, el comercio y el origen del nombre proviene de la Liga Hanseática, una federación de ciudades del siglo XIV en la que muchos han querido ver una de las simientes de la Unión Europea. Estas ciudades y estas estaciones no comprendían un bloque político uniforme sino que lo único que las unía era el comercio y el beneficio


LA HANSA REPSEN-
TA A LA ANTIGUA
LIGA COMERCIAL ME-
DIEVAL DEL MISMO
NOMBRE.

que conseguían a través de esta actividad.Para mantener este comercio y el flujo de intercambios de mercancías es necesaria una paz dominante en todos los territorios para que las comunicaciones no se bloquen y por tanto el comercio no pare. Esta será la principal misión de la Hansa, asegurar la paz y si para ello es necesario enfrentarse al Imperio Fascista y la Línea Roja se hará la guerra entonces.

Este grupo político dentro del Metro representa el capitalismo imperante en la Rusia actual y en todo el mundo presente. Los miembros de la Hansa luchan por evitar la guerra para que no se vean interrumpidas sus labores de comercio y consecución de capitales ya que la guerra elimina fuentes de recursos y hace imposible el comercio. Por tanto para evitar la guerra se preparan para esta y son una de las fuerzas más temibles dentro del Metro. De hecho en las novelas nos narran con maestría la primigenia guerra entre la Línea Roja y la Hansa por la consecución de las estaciones de circunvalación y el intento de evitar la unión entre todas las estaciones de metro de la Línea Roja. Por tanto este grupo político ejemplifica la política exterior de la Guerra Fría donde el mantenimiento de la paz era imperante pero la tensión política estallaba en lugares periféricos como Alemania, Corea, Vietnam o Afganistán entre otros muchos. El mismo aspecto que aparece en el juego, donde no se adhieren a una guerra total sino que luchan encarnizadamente por el control de estaciones estratégicas.

Alejados de toda organización se encuentran los bandidos, en muchas ocasiones nombrados anarquistas. Estos no se encuentran alineados con ninguna facción y únicamente buscan el botín a través del saqueo y el asesinato de poblaciones completas en diferentes estaciones. Este será uno de los principales problemas del jugador a lo largo de la partida debido a que podrá ser pasto de ellos en cualquier momento.

LA ORDEN ES UN CLARO REFERENTE A LAS NACIONES UNIDAS.

Otro de los protagonistas de la vida en el Metro es la Orden donde se encuadra el protagonista del título. Esta Orden es un claro referente a las Naciones Unidas que de nuevo nos vuelve a retrotraer al período de entreguerras donde la Sociedad de Naciones, organización internacional nacida tras la Primera Guerra Mundial, intentaba frenar los conflictos de una manera diplomática sin llegar nunca a alcanzar el éxito. De esta manera la Orden intenta frenar las tensiones entre los diferentes grupos sin llegar nunca a alcanzar un éxito absoluto lo que lleva a muchos a pensar en la inviabilidad del proyecto internacional como ocurre actualmente con las Naciones Unidas.

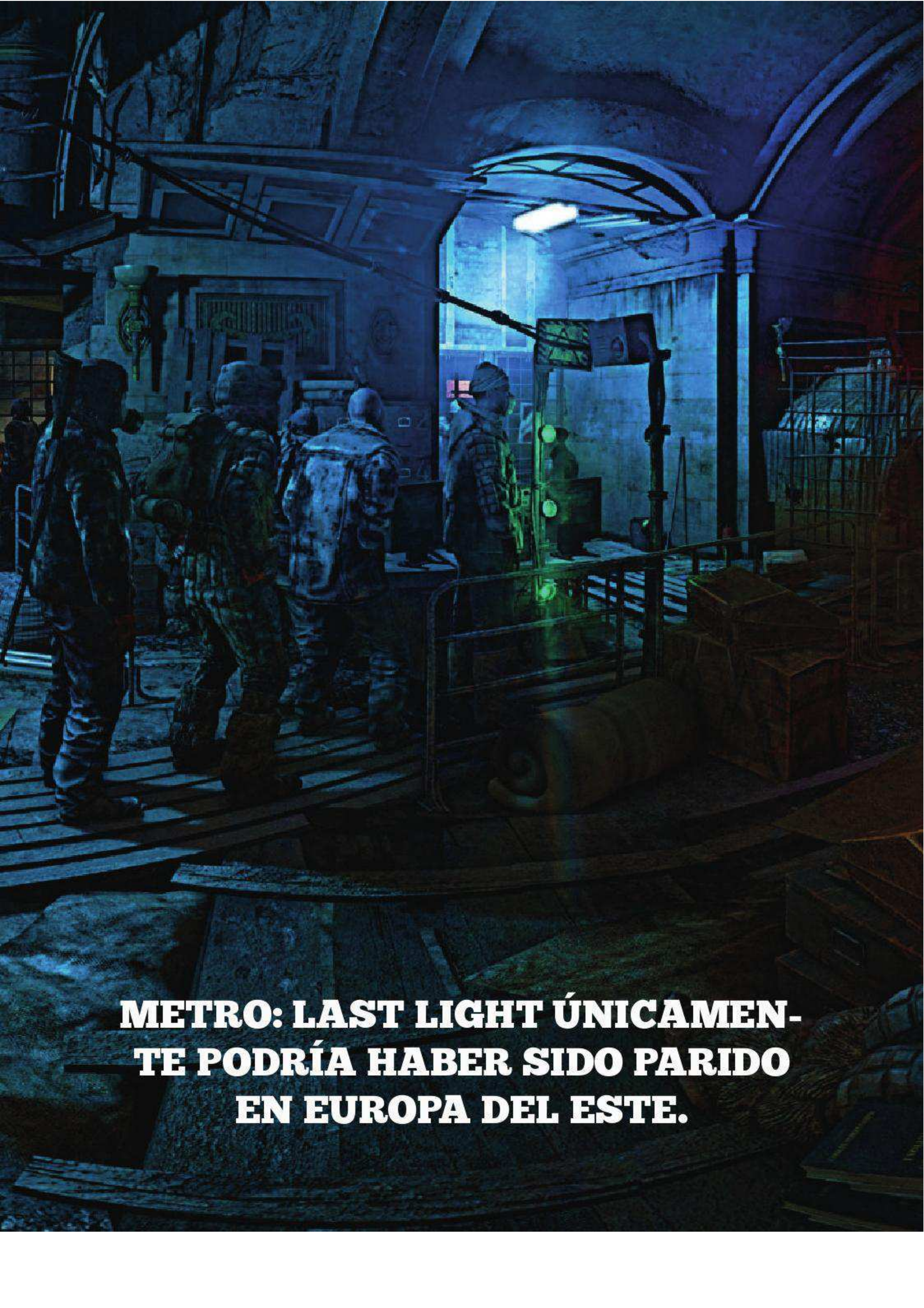
Como vemos, existen muchos grupos y muy bien definidos a lo largo de Metro: Last Light. Sin embargo echamos de menos otros grupos como por ejemplo los religiosos, ya que la religión es uno de los apartados olvidados del juego y que hubiera enriquecido el título al dotarlo de otra capa de complejidad. Las intenciones de estos grupos nunca serán transparentes, sino que estarán escondidas y ocultas hasta el momento de la verdad. El jugador se verá inmerso dentro de estas maquinaciones y tensiones e incluso llegará a ser parte de ellos de una manera transcendental. La inclusión de todos estos grupos, por supuesto, no es baladí, sino que responde a unas situaciones realmente claras y que se encuentran en la Rusia actual como por ejemplo el mencionado recuerdo y nostalgia del pasado soviético durante una época, la actual, que no se considera tan gloriosa como el recuerdo soviético idealizado. Otro de los movimientos que ya hemos comentado es el alzamiento de los movimientos fascistas y por último la Hansa, el capitalismo, el cual ha invadido Rusia y sitúa a los dos



TANTO EL JUEGO COMO LA NOVELA ESCONDEN PROFUNDOS MENSAJES POLÍTICOS.

otros bandos apartados del poder supremo. Esquema que se repite en el título Metro: Last Light. Por tanto el juego y la novela no son simples obras de entretenimiento superficial sino que esconden un mensaje mucho más profundo, nos habla sobre la naturaleza del hombre y sobre todo y especialmente sobre el comportamiento del hombre en sociedad durante épocas de precariedad y peligro.

En la actualidad estamos contemplando cómo estos movimientos extremistas están consiguiendo su lugar dentro de los gobiernos, en Finlandia el partido de extrema derecha es el partido clave del Parlamento. En Grecia el partido Amanecer Dorado ha conseguido un número respetable de diputados en el gobierno. En Rusia la xenofobía y la homofobía es cada día más acuciante y los movimientos de extrema derecha y extrema izquierda están creciendo, en definitiva, estamos viviendo una nueva ola del fascismo europeo como ocurrió en los años 30. Durante esta década se consolidó el gobierno fascista de Benito Mussolini en Italia, Hitler alcanzó el poder, Francisco Franco derribó un gobierno legítimo republicano y se proclamó dictador abrazando durante un tiempo el fascismo italiano y el nazismo alemán. En Japón se desató una oleada extremista de nacionalismo y adoración mesiánica al emperador. En Rusia el estalinismo se afianzó y consolidó eliminando a sus otros enemigos. En definitiva, durante la época de los años

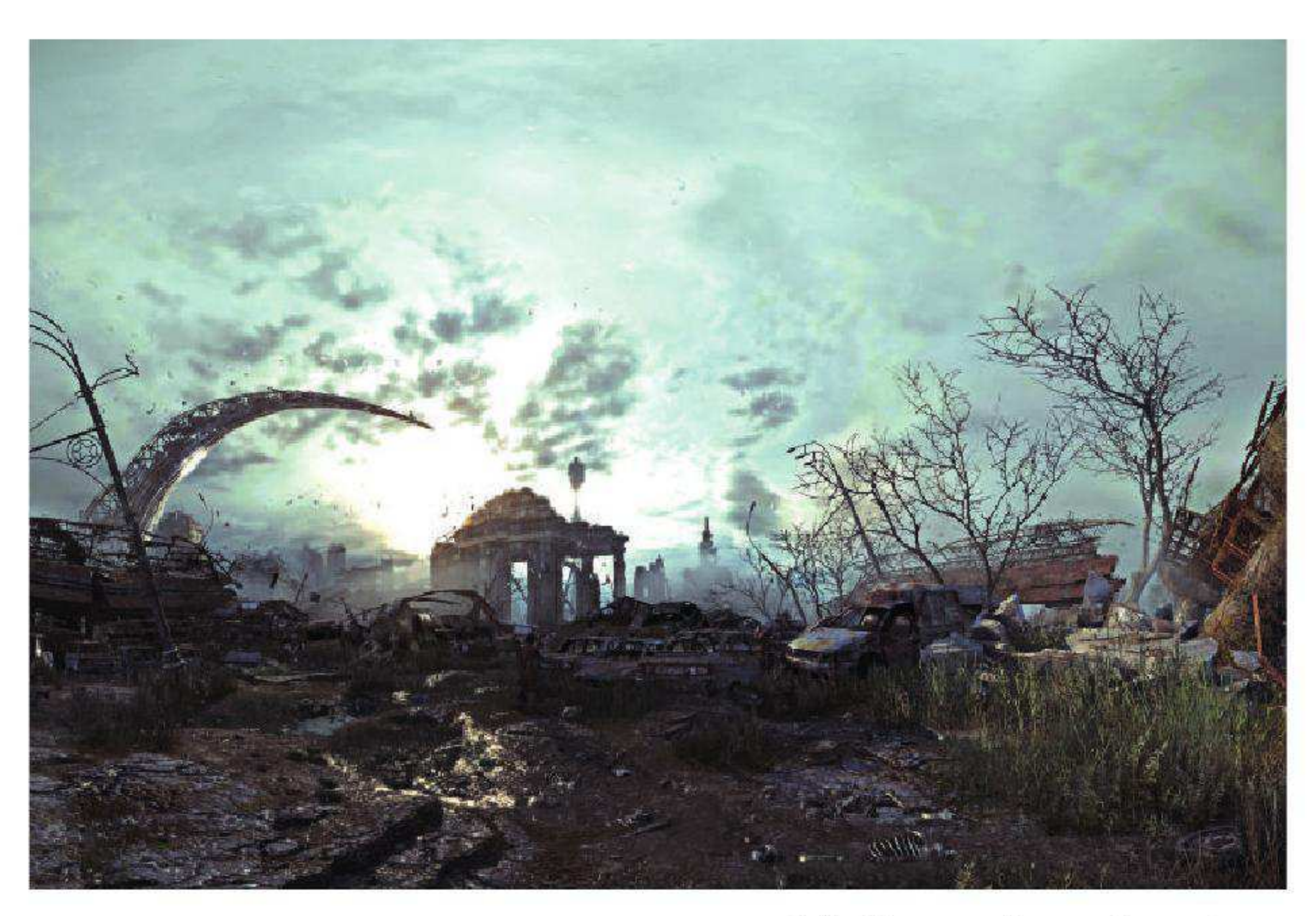

METRO: LAST LIGHT ÚNICAMEN-
TE PODRÍA HABER SIDO PARIDO
EN EUROPA DEL ESTE.

FALLOUT Y BIOSHOCK SON DOS GRANDES INFLUENCIAS PARA METRO: LAST LIGHT.

treinta en Europa se alzaron los extremismos políticos y desembocó en la más cruenta guerra de la humanidad. Todos estos movimientos provienen de la economía. La Rusia soviética de los efectos de la Primera Guerra Mundial y el resto de la Crisis económica del 29, que supuso un mazazo para las economías de los países de medio mundo. Estos efectos permitieron que grupos extremistas aprovecharan la debilidad de los gobiernos y de manera demagógica consiguieran el apoyo popular como régimen de Hitler. Este proceso lo estamos viviendo de nuevo y es el proceso que se vive en el Metro de Moscú durante Metro: Last Light, por tanto el título es una advertencia al peligro de los extremismos y de abrazarlos durante épocas de peligro y como el hombre, aun existiendo salvajes bestias, sigue siendo el peor enemigo para el hombre.

Aparte de las influencias políticas e históricas además de las novelas el juego en sí bebe del legado de otras obras y recoge algunos aspectos para unirlos e integrarlos en su propuesta. El primero, que se nos antoja evidente, es el mencionado S.T.A.L.K.E.R., de este no solo recoge su ambientación post desastre nuclear sino todo el abanico de mutantes y peligro además de su pequeña dosis de inventario donde la máscara de gas y los filtros es esencial para su supervivencia. Otros resortes que escoge para acoplarlos a Metro: Last Light es el uso de la linterna y el empleo del terror psicológico donde el jugador estará deseando alcanzar la luz para pasar cuanto antes el mal trago de atravesar una zona oscura rodeado de sonidos de mutantes violentos.

Otro de los títulos que podemos ver representados en Metro: Last Light es la saga Fallout (íd.; Black Isle, Bethesda Games Studios, Obsidian Entertainment, 1997 – 2010). De entre las características más reconocidas son por supuesto la ambientación post-nuclear y el uso de inventario así como el uso de la primera persona en las últimas entregas de Fallout, pero también la gestión de la munición y la inmersión del jugador en un mundo desgarrado por las luchas humanas por el poder entre diferentes bloques o grupos políticos situados en los extremos del espectro político y donde, una vez más, el hombre es el mayor peligro para el hombre.



BioShock (íd.; Irrational Games, 2K Marin, 2007 – 2013) es otra de las influencias más poderosas para Metro: Last Light por saber unir y conseguir el éxito en el intento una historia madura y compleja llena de referentes políticos y filosóficos en un juego de disparos en primera persona. De hecho para el que esto subscribe BioShock Infinite (íd.; Irrational Games, 2013) es justamente la contraposición de Metro: Last Light, el positivo de este. El primero se alza sobre los cielos, el segundo se sumerge en la profundidad del metro, el primero hunde sus raíces en la política norteamericana, el segundo en las rusas, etc., en definitiva, es el complemento contrario a Metro: Last Light y su principal competidor por el mejor FPS de la generación con el permiso de la saga Borderlands (íd.; Gearbox Software, 2009 – 2012).

El juego nace en un contexto, Europa Oriental, que últimamente está dando grandes alegrías a los aficionados a los juegos de primera persona enfocados a un solo jugador. Ya hemos hablado del título S.T.A.L.K.E.R, pero existen otros muchos como por ejemplo Hard Reset (íd.; Flying Wild Hog, 2011), la puesta a punto de Shadow Warrior (íd.; Flying Wild Hog, 2013) la saga ARMA (íd.; Bohemia Interactive, 2006 – 2013) o el cono-



cido Painkiller (íd.; People Can Fly, 2004). Existen otros muchos ejemplos de la buena salud que respira el género en este contexto geográfico y que lo convierte en una verdadera lanzadera de grandes juegos de disparos en primera persona centrados en la historia y no en el multijugador.

En definitiva Metro: Last Light es uno de los mejores FPS del escenario actual y será muy difícil de superar. Por supuesto tiene sus problemas, que no mencionaremos aquí porque entroncan dentro de la coherencia de la ambientación del título y no empañan el resultado final. Su trama y ambientación recogida de la novela Metro 2033 convierten la historia del juego en una trama profunda, oscura y realmente interesante que mantendrá al jugador interesado y pegado a la pantalla durante toda la partida. Si sumamos a todo esto la oscuridad penetrante y el agobio ejercida por los túneles de metro Metro: Last Light crea una experiencia única para el jugador muy difícil de olvidar.



LA PROFUNDIDAD DEL PIXEL. THOMAS WAS ALONE.

"Thomas was alone. Wow. A weird first thought to have"

Un primer texto, sin voz, nos pone en situación: Algún tipo de fallo ha echado por tierra el trabajo de un grupo de programadores, estos habían comenzado a dar nombres a las Inteligencias Artificiales con las que trabajaban pura diversión. Sin embargo, una de ellas, Tho-

mas-AT-23-6-12 o simplemente Thomas para los amigos, parecía haber estado en el lugar correcto en el momento oportuno. De fondo resuena la música compuesta por Dave Housden y en la pantalla un solitario rectángulo rojo obedece a nuestras órdenes. Suponemos pues que es Thomas. Frente a nosotros una silueta con el tamaño y forma exacta de nuestro amigo rojo. A pesar de que debajo nuestra aparece un pequeño texto indicando como mover a nuestro cuadriculado personaje no necesitamos ayuda, tampoco necesitamos que nadie nos diga que debemos colocarnos en esa silueta para pasar de nivel. Efectivamente, el número 0.1 da paso al 0.2 y el escenario cambia completamente.

El arranque de Thomas was alone (Mike Bithell, 2012) es uno de los más poderosos de la industria independiente del videojuego en los últimos años. La poderosa voz de Danny Wallace y la primera frase arriba recogida te marcan para siempre. No es un simple juego de puzzles independiente, no es un pasatiempo fugaz ni un experimento abstracto (aunque sí es un experimento). Al instante sabemos que debe haber algo más. ¿Por qué Thomas está solo? La voz del narrador nos ha dicho que es su primer pensamiento… ¿Qué más piensa Thomas?. El segundo escenario deja de ser una simple llanura y se convierte en un descenso. Seguimos conociendo los pensamientos de Thomas de la mano de nuestro narrador. Con un pequeña enumeración de las observaciones que Thomas había hecho en su corta existencia tenemos un resumen de la mecánica y la trama básica: 1) todo el asunto de estar solos. 2) los portales nos llevan a algún lado aunque aún no lo tiene muy claro y 3) Thomas era realmente bueno cayendo. Sin darnos cuenta, encandilados por la voz del narrador y sonriendo por la inocencia que presenta Thomas (sí, un cuadrado rojo) pasamos al nivel 0.3 y encontramos el primer obstáculo, hay un bloque que Thomas no puede evitar cayendo y tiene que encontrar la forma de "caer de forma invertida, alguna manera de saltar". Efectivamente, si pulsamos la barra espaciadora saltaremos. Esta es la última mecánica del juego ya que tan solo podremos andar hacia delante, hacia atrás y saltar.

Durante los primeros niveles el jugador va descubriendo, a través de Thomas, en qué consiste el juego. Como el rectángulo rojo observa en un momento determinado siempre se mueven hacia la derecha y ligeramente hacia arriba, lo cual puede ser, o no, importante. Ya aunque el presente ensayo busca centrarse más en la creación de personajes del juego no podemos dejar pasar la ocasión de marca

este comentario como la primera, de muchas, reflexiones del título alrededor del mundo del videojuego. Los juegos de plataformas se diseñan siempre de forma que avanzamos hacia la derecha, siguiendo el orden de lectura occidental, y aquí hay algo interesante, aunque los diseñadores sean japoneses. El primer nivel de Super Mario (Nintendo, 1985) sienta cátedra al respecto. No importa quién tome el mando, automáticamente avanzamos hacia la derecha sin haber recibido ningún tipo de instrucción ni tener ningún objetivo claro. El ser humano parece necesitar avanzar en todo lo que hace y colocar la figura pixelada de Mario a la izquierda de la pantalla parece marcar el camino y la dirección de todo el juego. La metaficción dentro del título queda clara en el nivel 0.10, Thomas sospecha que el mundo le está entrenando y se ve cada vez más listo y habilidoso a medida que pasan los minutos desde su generación espontánea. Esta habilidad que remarca el joven Thomas es pareja a la habilidad del jugador que ha aprendido rápidamente a saltar de un lugar a otro para llegar a los portales.

La vida de Thomas da un giro de 90º grados en el nivel 1.1 cuando conoce a Christopher un pequeño cuadrado naranja bastante desagradable:

A Christopher no le gustó aquel delgado rectángulo rojo desde el primer momento que le vio. ¿Quién demonios se cree que es ese 'Thomas'?

Rápidamente notamos que el rectángulo naranja no siente mucho aprecio por Thomas, se siente envidioso de su habilidad para saltar, se sentía bien siendo el único rectángulo. La voz de Danny Wallace dota a Christopher del tono de arrogancia y desdén necesario, sentimos de verdad el odio que empieza a engendrarse en su interior, la verdadera envidia. Con tan solo dos frases conocemos a la perfección la mentalidad de Thomas y de Christopher. Sin embargo, la cosa no se detiene ahí ya que Thomas llega a tener una verdadera multitud de amigos. Cada personaje tiene una forma y color característicos además de una habilidad especial. Por supuesto, cada uno de estos rectángulos tiene su propia personalidad. Los personajes principales de buena parte del juego, obviando a Thomas y Christopher son: John, el tercero en unirse a la aventura, un rectángulo alargado y de color amarillo que salta más que los demás y que siempre está feliz de mostrar sus habilidades al mundo, se comporta como un crío cada vez que ayuda a sus compañeros. La cuarta en unirse es la gran Claire, un cuadrado de grandes dimensiones cuya habilidad le hace

creerse una superheroína y es que puede meterse en el agua sin morir. Rápidamente Claire siente que tiene que proteger a sus amigos y ayudar a cruzar el agua hirviendo, al fin y al cabo los superhéroes están para proteger a los demás. Por último tenemos a Laura, una tímida rectángulo horizontal de color rosa quien parece haber perdido a

CADA PERSONAJE TIENE UNA FORMA Y UN COLOR CARACTERÍSTICO ADEMÁS DE UNA HABILIDAD ESPECIAL.

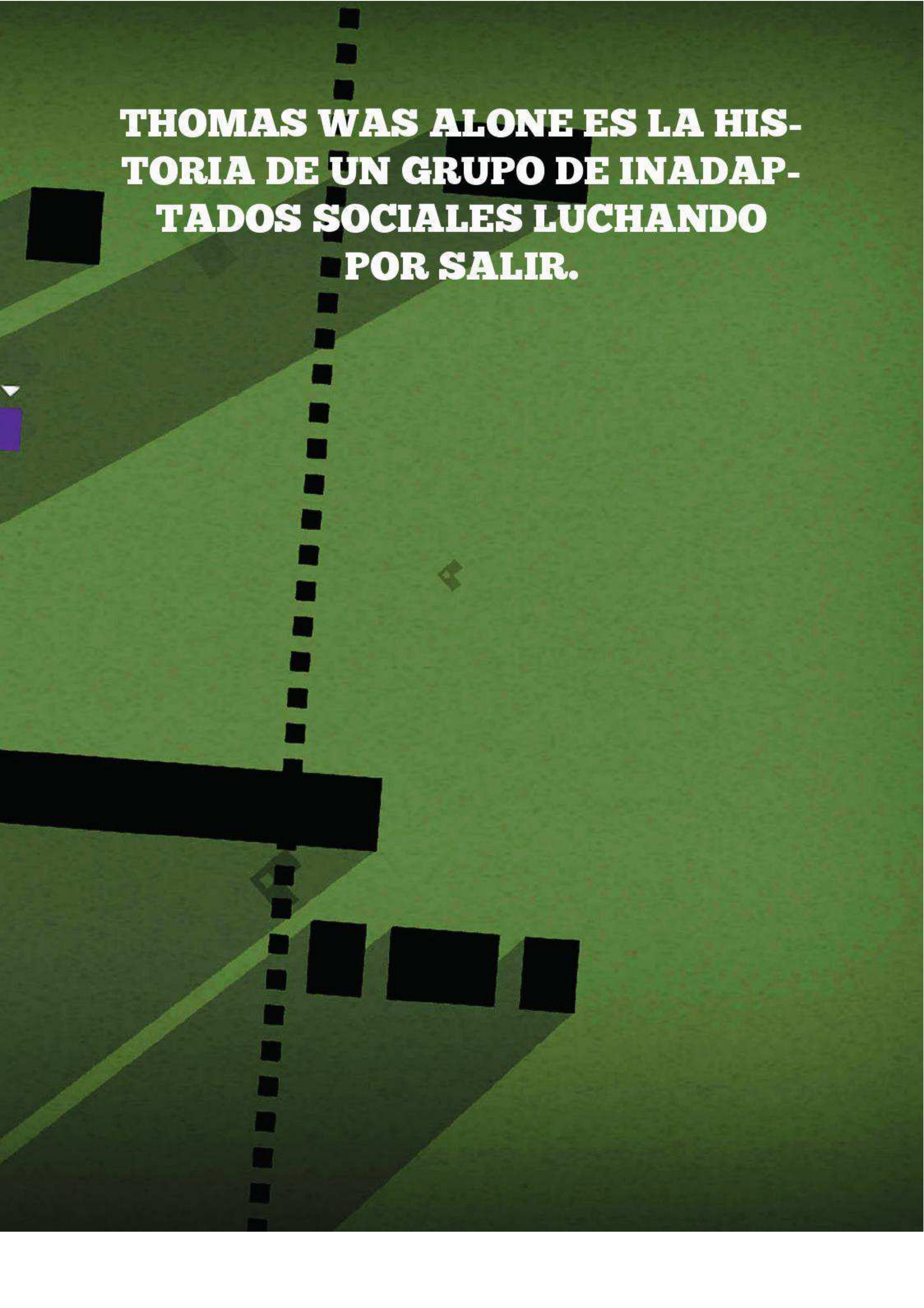
sus amigos a manos de una extraña nube de píxeles blancos. Su habilidad es hacer que los demás salten más altos si lo hacen sobre ella. Rápidamente surge la chispa del amor entre Christopher y Laura y observamos lentamente como la relación se hace más y más sólida.

En este punto vemos que Thomas was alone no es un título corriente. Obviando el interesante contenido metaficcional que tiene al llegar incluso a hablar de otros videojuegos como Skyrim o películas como El Señor de los Anillos. El título creado en solitario por Mike Bithell crea unos personajes inolvidables que perduran en nuestra memoria más que cualquier otro de un título como el anteriormente citado Skyrim.

La historia de este grupo de inadaptadas inteligencias artificiales pugnando por salir del programa donde se encuentra termina derivando a un intento por impedir que un malvado rectángulo gris salga. El primer grupo de personajes anteriormente mencionados se llegan a convertir en héroes dentro del pequeño universo que se nos crea y aunque durante el último tercio del juego manejamos a otros personajes nunca desaparece su sombra. De hecho la última mecánica en implementarse a la hora de resolver los puzzles depende directamente de las habilidades de este primer grupo de personajes ya que habrá zonas del nivel que al ser traspasadas por uno de estos rectángulos grises dotarán al personaje de las habilidades correspondientes al color.

Tomemos como ejemplo a

THOMAS WAS ALONE NO ES UN TÍTULO CORRIENTE.


THOMAS WAS ALONE ES LA HISTORIA DE UN GRUPO DE INADAPTADOS SOCIALES LUCHANDO POR SALIR.

Thomas. Partimos desde la mínima focalización que podemos tener con un personaje; el control de sus acciones. Efectivamente podemos mover a Thomas por el escenario y saltar con él, hasta ahí llega nuestro control pero porque hasta ahí llegan las posibilidades. Si damos un paso más en la escalera hacia la máxima focalización nos encontramos la configuración del personaje en cuanto a su aspecto físico o sus acciones y en esta ocasión nuestro control es nulo; Thomas es rojo y lo será siempre y no gana ninguna habilidad especial. Tampoco podemos decidir sobre sus deseos ni objetivos, no lo controlamos en ese aspecto como si hacemos, por ejemplo, con John Marston en Red Dead Redemption a quien podemos cambiar los objetivos y tener realizando todo tipo de misiones obviando la principal. Sin embargo, Thomas sí cumple los últimos requisitos en la ascensión hacia la máxima focalización. En todo momento tenemos una representación mental completa de Thomas, sabemos el terror a la soledad que tiene y en ocasiones hace hincapié en lo bien que se siente con sus amigos y el temor que tiene a encontrarse solo de nuevo, observamos el cambio que Thomas va sufriendo. Desde el principio somos conscientes de que se ha vuelto más listo y habilidoso, como él dice en los primeros niveles, sabemos lo a gusto que se siente con sus nuevos amigos, la necesidad de observar su alrededor y el deseo de conocer más del mundo en el que viven. Estas características son extrapolables al resto de personajes. Somos testigos de la relación amorosa entre Christopher y Laura y como el rectángulo gruñón llega a echar de menos a Thomas después de que este desaparezca por culpa de la nube de píxeles que sigue a Laura. Claire, nuestra superheroína, está ansiosa por encontrar un antagonista digno de su heroicidad y cuando el resto de sus amigos desaparece siente deseos de venganza como Batman. Conocemos a los píxeles de colores que componen a nuestro grupo de personajes a la perfección y esto es algo que no se puede decir de otros juegos.

Como jugadores llegamos a conocer a los personajes a través de la voz de un narrador. La voz de David Housden funciona como la de un narrador omnisciente que se introduce en los pensamientos de los personajes continuamente y los saca a la luz. No se descubre quien es el narrador y funciona simplemente como una ampliación del pensamiento de los rectángulos. Llegado el momento identificamos sin problema el tono de voz que Housden otorga a cada personaje, no solo eso sino que traslada las emociones que sienten; dolor, tristeza o alegría a la perfección consiguiendo que el jugador desarrolle



THOMAS WAS ALONE

fuertes lazos emocionales. Esto es algo muy loable teniendo en cuenta que trabajamos sobre simples píxeles de colores sin ningún otro rasgo más allá del color y la forma, la voz del narrador soporta prácticamente todo el peso de la narración. Jugar a Thomas was alone sin escuchar a David Housden es como jugar a Bastion (Super Giant Games, 2011) sin escuchar la voz de Logan Cunningham narrando tanto los hechos del juego como las acciones de Kid. Ambos títulos comparten la importancia de un carismático narrador que desarrolla la historia del juego. Curiosamente ambos juegos están dotados de un potente componente metaficcional ya que en el título de Super Giant Games la voz del narrador, en esta ocasión sí perteneciente a un personaje del juego, narra los actos del jugador y sirven al comienzo del juego como tutorial ligado a los primeros pasos. Como el narrador de una novela Cunningham marca las acciones que el personaje debe llevar a cabo y reacciona positiva o negativamente si se hace otra

TODA LA ACCIÓN DEL JUEGO ES NARRADA POR UN NARRADOR EXTERNO Y OMNISCIENTE.

cosa. En este último aspecto la voz del narrador en The Stanley Parable (Davey Wreden, 2011 y 2013) se muestra hermanada con los títulos anteriormente mencionados. Por un lado el acompañamiento de la poderosa voz de su narrador hace más interesante la experiencia de juego y por otro lado es la voz de este narrador la que añade el componente metaficcional al título de Wreden ya que irá mostrando los entresijos de la narrativa en los videojuegos. En un plano más pragmático podemos entender que contar con la presencia predominante de un narrador permite abaratar gastos en cuanto a vo-

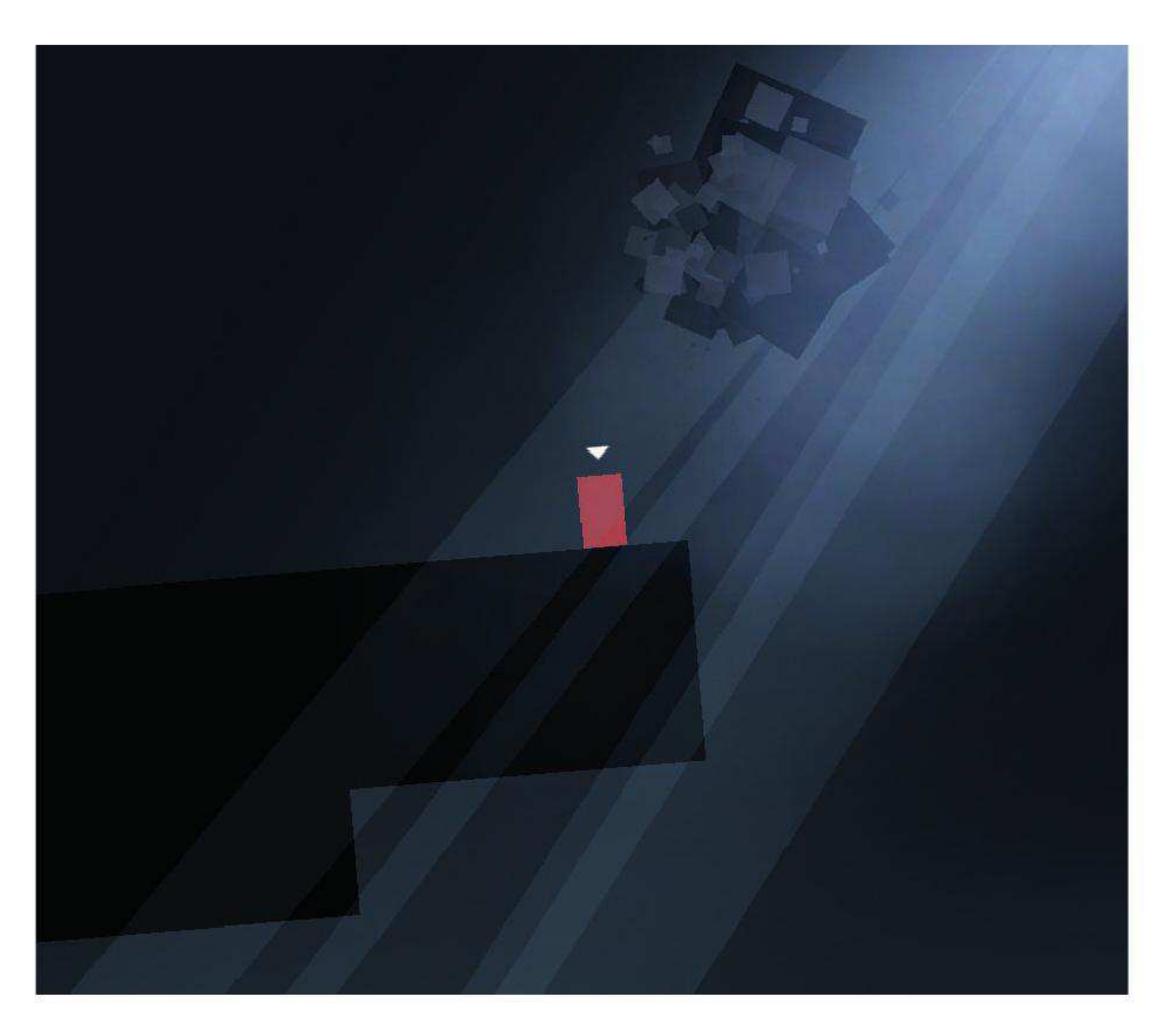

alone

ces y actores ya que todo se narra, como el caso de Thomas was alone, a través de una única voz.

En el caso del juego que nos atañe esta focalización de los personajes es más compleja si cabe a través de la voz del narrador ya que no nos encontramos con un único personaje sino con media docena importantes, y algún que otro más. A lo largo del juego iremos manejando de manera individual a todos los personajes que componen la banda de Thomas ya que necesitaremos combinar todas sus habilidades para pasar cada nivel. Habrá niveles en los que tan solo manejamos a uno, otros con un par de ellos y otros tantos en los que llegamos a manejar a unos seis personajes. La voz del narrador conseguirá que conozcamos a todos y cada uno de los píxeles. Sabremos sus mayores temores y deseos, sus pensamientos más profundos y sus reflexiones sobre el mundo que les rodea. Thomas was alone cuenta con un elenco de personajes múltiples a los que manejamos de forma independiente ya que nosotros mismos elegimos qué personaje queremos manejar en cada momento aunque para finalizar un nivel todos deben hacer su parte. En cierto modo nos puede recordar a juegos de puzzles clásicos como The Lost Vikings (Blizzard, 1992) en el que manejamos a tres vikingos, cada uno con su habilidad específica, que deben colaborar para superar cada nivel.

LOS PERSONAJES POSEEN UNA GRAN PROFUNDIDAD.

Aunque pueda parecer extraño en Thomas was alone nos encontramos con personajes redondos y de una profundidad más potente que otros grandes títulos dentro del mundo del videojuego. Como hemos dicho en diferentes ocasiones la voz del narrador nos permite introducirnos en el mundo interior de estos píxeles. La metaficcionalidad del título también está presente en esto ya que nos muestra un mundo en 2D, donde todo es cuadriculado y no existe la profundidad pero que vive poblado por un grupo de personajes completamente redondos con una curva de evolución de personaje marcada por diferentes puntos. Incluso estas curvas de personaje tienen un potente contenido metaficcional siendo en este sentido una de las más interesantes la curva de Claire, nuestro superheróico píxel que al ver cómo sus compañeros son devorados por la nube blanca



decide que tiene que vengarse. Decide que debe vengarse en base a sus conocimientos de lo que hace un superhéroe y los motivos que llevan a alguien a convertirse en uno y no es difícil ver el trasunto entre ella y Bruce Wayne o Peter Parker que dan su primer paso hacia el superhéroe en busca de venganza. Incluso nos adentramos en una compleja historia de amor que se desarrolla entre Chris y Laura, las dudas iniciales de la pareja, problemas con los amigos (ya que Laura atrae a la nube blanca asesina y Thomas está pensando en echarla del grupo), una traumática separación y la tristeza de la pérdida. Es más, durante los primeros compases de esta relación Laura se pregunta si Chris no será un rectángulo como los demás, aquellos que tan solo saltaron encima de ella por interés un par de veces y luego la abandonaron.

En definitiva podemos hablar de Thomas was alone como un jue-

go donde el mundo de ficción es predominante sobre el gameplay. Esto puede resultar extraño al encontrarnos frente a un título que podríamos categorizar como de puzzles. Sin embargo, en cuanto uno juega los primeros niveles deja de estar frente a un "simple" juego de puzzles y ve que hay algo más detrás de todos aquellos saltos. Si bien algunos niveles del juego son muy complejos y pondrán a prueba a cualquier fan de los puzzles el jugador desea terminar estos niveles para avanzar en la trama.

No se juega a Thomas was alone para comprobar nuestra habilidad sino para saber si Thomas volverá a estar solo y aterrorizado o si Chris y Laura terminan bien su relación amorosa. Terminar los niveles del juego no se diferencia de terminar los diferentes "niveles" de un Uncharted (Naughty Dog, 2007) o de un Spec Ops: The Line (Yager Development, 2012). Lo que deseamos es avanzar en la trama, conocer más a este grupo de IAs que parecen buscar fugarse de un ordenador pero que sobre todo desean tener amigos.

thomas w

CARLOS GÓMEZ GUPERGUI.



CRÉDITOS:

Videojuegos y capitalismo, el contexto necesario. Publicado originalmente en ZehnGames bajo el nombre: "Condicionates históricos del nacimiento del videojuego, partes I, II, IV, V y VI" el día 25 de marzo de 2014. Imágenes extraídas de antiguas campañas de publicidad.

Videojuegos y capitalismo. Publicado originalmente en Akihabara Blues bajo el nombre: Videojuego, un parásito del capitalismo, el día 29 de enero de 2015. Las imágenes han sido extraídas de antiguas campañas de publicidad.

No compres. Publicado originalmente en Akihabara Blues el día 4 de marzo de 2015 bajo el mismo nombre. Las imágenes han sido extraídas del arte conceptual y propagandístico del videojuego The Order 1886.

Metro: Last Light. Homo, hoimini, lupus. Artículo publicado originalmente en ZehnGames el día 23 de febrero de 2014 bajo el mismo nombre. Las imágenes han sido extraídas del arte conceptual del videojuego y capturas de pantalla del mismo.

La profundidad del píxel, de Carlos Gómez Gupergui, aparece por primera vez en Presura. Las imágenes han sido extraídas del arte conceptual del videojuego.

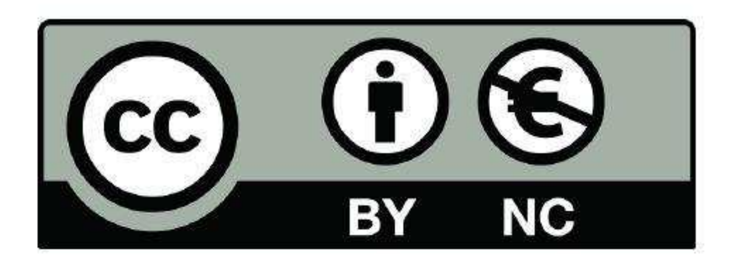
Las imágenes de portada, portada alternativa y contraportada son obra de Diego Rodríguez de Silva y Velázquez (1599-1660) y son, por tanto, de dominio público.

Todos los artículos sin autoría manifiesta han sido escritos por Alberto Venegas Ramos.

Presura, videojuegos, cultura y sociedad es una obra, coordinada de Alberto Venegas Ramos.

Lugar de edición: Nogales (Badajoz).

ISSN: 2444 - 3859.




PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.